DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,- Nr. 10 Oktober '91

AMIGA JOKER

GDL 10/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AMIGA JOKER AMIGA JOKER

ENTERTAINMENT PUR!

CRUISE FOR A CORPSE

ROBIN HOOD

TERMINATOR 2

THE SIMPSONS

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

CDTV ZU GEWINNEN!

3 X MARKTÜBERSICHT!

CDTV-GAMES

COMPILATIONS

DISKETTEN-MAGAZINE

BRANDHEISSE PREVIEWS

ELVIRA II & LOTUS CHALLENGE 2

STARKER LESESTOFF!

BPS-INTERVIEW PLUS KINO & AMIGA

KNOW HOW

TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN

SPIRIT OF ADVENTURE * HÄGAR

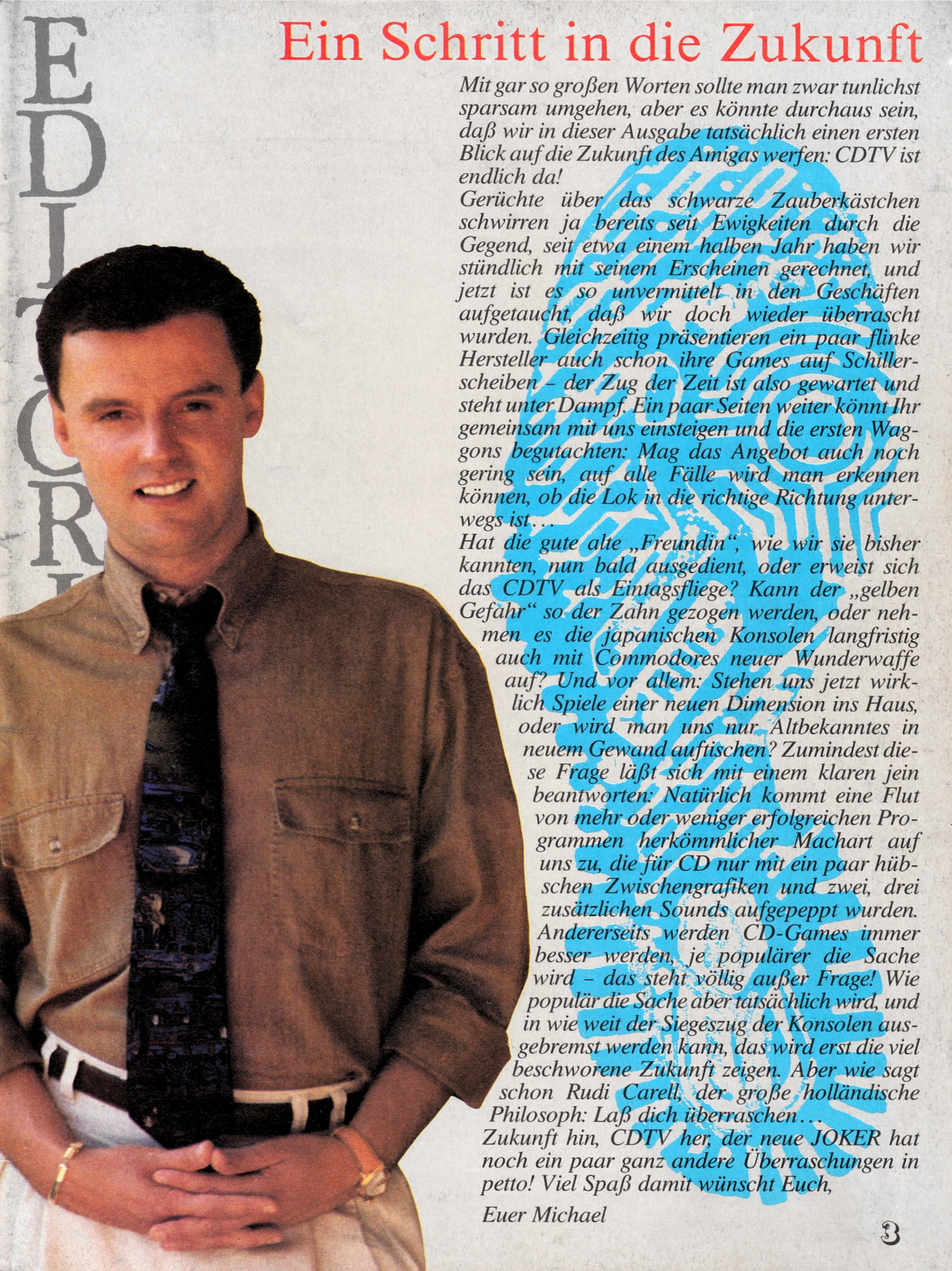
CADAVER II * GUNBOAT

FATE-GATES OF DAWN

NAVY SEALS

U.V.A.

!



Ein Schritt in die Zukunft

Mit gar so großen Worten sollte man zwar tunlichst sparsam umgehen, aber es könnte durchaus sein, daß wir in dieser Ausgabe tatsächlich einen ersten Blick auf die Zukunft des Amigas werfen: CDTV ist endlich da!

Gerüchte über das schwarze Zauberkästchen schwirren ja bereits seit Ewigkeiten durch die Gegend, seit etwa einem halben Jahr haben wir stündlich mit seinem Erscheinen gerechnet, und jetzt ist es so unvermittelt in den Geschäften aufgetaucht, daß wir doch wieder überrascht wurden. Gleichzeitig präsentieren ein paar flinke Hersteller auch schon ihre Games auf Schillerscheiben – der Zug der Zeit ist also gewartet und steht unter Dampf. Ein paar Seiten weiter könnt Ihr gemeinsam mit uns einsteigen und die ersten Waggons begutachten: Mag das Angebot auch noch gering sein, auf alle Fälle wird man erkennen können, ob die Lok in die richtige Richtung unterwegs ist...

Hat die gute alte „Freundin", wie wir sie bisher kannten, nun bald ausgedient, oder erweist sich das CDTV als Eintagsfliege? Kann der „gelben Gefahr" so der Zahn gezogen werden, oder nehmen es die japanischen Konsolen langfristig auch mit Commodores neuer Wunderwaffe auf? Und vor allem: Stehen uns jetzt wirklich Spiele einer neuen Dimension ins Haus, oder wird man uns nur Altbekanntes in neuem Gewand auftischen? Zumindest diese Frage läßt sich mit einem klaren jein beantworten: Natürlich kommt eine Flut von mehr oder weniger erfolgreichen Programmen herkömmlicher Machart auf uns zu, die für CD nur mit ein paar hübschen Zwischengrafiken und zwei, drei zusätzlichen Sounds aufgepeppt wurden. Andererseits werden CD-Games immer besser werden, je populärer die Sache wird – das steht völlig außer Frage! Wie populär die Sache aber tatsächlich wird, und in wie weit der Siegeszug der Konsolen ausgebremst werden kann, das wird erst die viel beschworene Zukunft zeigen. Aber wie sagt schon Rudi Carell, der große holländische Philosoph: Laß dich überraschen...

Zukunft hin, CDTV her, der neue JOKER hat noch ein paar ganz andere Überraschungen in petto! Viel Spaß damit wünscht Euch,

Euer Michael



Was haltet Ihr vom CDTV? Ehe Ihr antwortet: Wir meinen eins für Euch, kostenlos, gratis und umsonst! Jaaa, davon haltet Ihr was, stimmt's? Dann macht mit bei unserem „SWAP-Test", zu finden auf Seite 47

Was haltet Ihr von Strategie? Wie bitte, zu trocken? Das geht aber auch ganz anders – „Battle Isle" ist der beste Beweis! Das Teil ist schlichtweg genial, überzeugt Euch selbst auf Seite 16

Haltet Ihr was von schlechten Spielen? Nö, wir auch nicht. Deshalb sind wir mal der Frage nachgegangen, warum aus guten Filmen oft so miserable Games gemacht werden. Die Antwort gibt die Story „Kino & Amiga" auf Seite 101

Was haltet Ihr von der BPS? Nein, nein, sagt's uns lieber nicht. Lest stattdessen Brigittas „Girlseite", wo's diesmal ein Interview mit der neuen Leiterin der Jugendschutzbehörde gibt! Offene Worte von Frau zu Frau auf Seite 67

Was haltet Ihr von Simulationen? Nix, zu kompliziert? Dann solltet Ihr aber schleunigst einen Blick auf „Thunderhawk" werfen, den etwas anderen Hubschrauber. Dazu passend der etwas andere Test auf Seite 39



Was haltet Ihr von Specials? Hoffentlich eine Menge, denn in diesem Heft gibt's gleich drei Stück! Nämlich über „Diskettenmagazine" (Marktübersicht), „CDTV-Games" (Tests) und „Compilations" (noch mehr Tests). Spezialisten treffen sich auf den
Seiten 36/37 und ab Seite 57 bzw. 97

Was haltet Ihr von Leichen? Brrrr? Dann laßt Euch von „Cruise for a Corpse" eines Besseren belehren – das brandneue Cinematique-Adventure ist ein Hammer! Krimispannung bei unserem Exklusiv-Test auf
Seite 10



Was haltet Ihr von Previews? Dumme Frage. Eigentlich schon saudumm, denn wir stellen Euch diesmal „Elvira II" und „Lotus Turbo Challenge 2" vor! Fotos, Fakten, Feuerwerk auf den
Seiten 8 und 9



Was haltet Ihr von großen Namen? So richtig großen, wie „Terminator 2", „The Simpsons" und „Robin Hood"?! Was immer Ihr davon haltet, wir sagen Euch, was von den gleichnamigen Games zu halten ist. Haltet aus bis zu den Tests auf den
Seiten 12, 18 und 30

Games im Test

Betriebsgeheimnis

Wir haben nach Verstärkung gerufen, und er hat uns erhört. Er, das ist Richy, ein Vollblutzocker, dem kein Abenteuer zu abenteuerlich, kein Geschicklichkeitsspiel zu geschickt und kein Actiongame zu actionreich ist! Salve Ricardo, wir bitten zum Kurzinterview…

?: *Okay Richy, nun erzähl mal, wie das bei dir eigentlich angefangen hat, mit dieser schrecklichen Sucht nach Computerspielen.*

R: Vermutlich war es mir schon in die Wiege gelegt, als ich am 21.04.70 mitten in der Nacht (für die ganz Peniblen: exakt 3.07 MEZ) das Licht dieser Welt erblickte. Denn ich habe die übliche Drogen… äh, Computerspielkarriere durchgemacht – zuerst am 64er, der mich seit den Zeiten von „Fort Apocalypse" begleitet. Ab und zu gönne ich mir heute noch den einen oder anderen Oldie auf der „Brotkiste", aber meistens habe ich bald wieder Sehnsucht nach meinem Amiga. Und



ABSOLUTE KATASTROPHE	**(00% - 10%) =**	**0**
KATASTROPHE	**(11% - 20%) =**	**2**
TOTAL ZUM VERGESSEN	**(21% - 30%) =**	**1**
ZUM VERGESSEN	**(31% - 40%) =**	**4**
MUSS NICHT SEIN	**(41% - 50%) =**	**2**
NIX BESONDERES	**(51% - 60%) =**	**3**
IN ORDNUNG	**(61% - 70%) =**	**10**
SCHWER IN ORDNUNG	**(71% - 80%) =**	**5**
ERSTE SAHNE	**(81% - 90%) =**	**7**
MEGASTARK	**(91% - 100%) =**	**1**
HIT-AUSBEUTE	**=**	**5**

der singt und tanzt jetzt seit drei Jahren auf meinem Schreibtisch.

?: *Singt und tanzt? Bring das Teil doch mal mit in die Redaktion! Mit welchen Games siehst du deiner „Freundin" denn am liebsten bei Ihrer Gesangsvorstellung mit Tanzeinlagen zu?*

R: Da bin ich nicht so wählerisch, Hauptsache, es rührt sich was am Screen! Von daher ist mir Action am liebsten, aber auch vor einem guten Denk- oder Rollenspiel krieg ich so schnell keine Entzugserscheinungen. Die Spielbarkeit muß halt stimmen…

?: *Ganz deiner Meinung! In Zukunft hast du ja nun die Chance, mit deinen Tests den Softwareherstellern ein bißchen Dampf in dieser Richtung zu machen.*

R: Das hab' ich auch vor. Wenn ich gute Noten vergebe, dann muß das Game auch wirklich in jeder Beziehung in Ordnung sein – auf Joker-Tests konnte man sich ja bisher immer verlassen, und dabei soll's auch bleiben!

Genau. Und wer's nicht glaubt, der sehe sich einfach unsere knallharte, gnadenlose Teststatistik an…

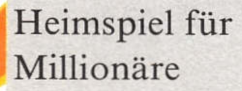
Das Letzte?

„Das endgültige Amiga 500 Handbuch" hat Andreas Polk seine gut 1100 Seiten starke Benimm-Fibel für den Umgang mit der „Freundin" genannt. Endgültig? Klingt irgendwie so endgültig . . .

Naja, gar so endgültig wird's schon nicht sein. Denn obwohl hier auf die neue Workbench und Shell 2 eingegangen wird, ist Commodore sicher noch für Überraschungen gut – und dann steht wohl wieder ein neuer Wälzer an . . .
Bis dahin ist man jedoch mit Data Beckers Amiga-Bibel gut bedient: Die Gliederung in 33 Hauptbereiche wie Workbench, Hardware, Viren, etc. ist sehr übersichtlich, die Texte sind verständlich, und wer etwas sucht, findet es dank eines Pictogramm-Systems ziemlich problemlos. Im Anhang werden zudem alle Guru-Codes aufgelistet, es gibt eine Befehlsübersicht des Amiga DOS und ein Stichwortverzeichnis. Bloß, daß unter der Rubrik „Zeitschriften" der Joker zu kurz kommt, ist ein Manko! Aber wir sind ja großzügig – Ihr dürft Euch das Teil trotzdem für 39,80 DM im (Fach-) Buchhandel besorgen.







Sport ist Mord

Die Leute von Domark sind immer für ein Späßchen gut – anläßlich ihres „R.B.I. Two" haben sie uns mit einer Baseball-Ausrüstung versorgt! Was sollen wir damit?

Ja, was sollen eingeschworene Nicht-Sportler wie wir mit einem ausgewachsenen Baseballschläger samt Ball und Mütze anfangen? Schon Churchill wußte auf die Frage, wie man das Rentenalter erreicht, nur eine Antwort: No Sport! Aber vielleicht wollt Ihr Euch ja im Schweiße Eures Angesichts umbringen? Wer also seinem kleinen Bruder einen großen Knüppel auf den Schädel knallen will, oder gerne selbst einen beinharten Lederball an die Birne bekäme, dem stellen wir nun das Equipment! Anders gesagt, die tolle Baseball-Ausrüstung wird unter all jenen verlost, die bis zum 15. Oktober ein Kärtchen an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
„Sportmord"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Schönheitskönigin

Ist die „Freundin" ein Mauerblümchen? Keinesfalls, und doch bleibt für einen begnadeten Schönheitschirurgen wie André Kasper aus Minden noch Raum für kosmetische Operationen. Das Ergebnis: Waaahnsinn!

Volle 50 Arbeitsstunden hat André in den Umbau seines 500ers investiert, weil er „einfach mal sehen wollte, was man alles an Zusatzfunktionen in die kleine Kiste einbauen kann". 11 Stück sind es schließlich geworden, darunter so exotische wie ein Dimmer für die Innenbeleuchtung und ein Equalizer mit Aussteuerungsanzeige. Darüberhinaus verfügt sein Turbo-Amiga jetzt über Kickstart-, Boot- und Port-Selectoren, einen Reset-Schalter, eine Prozessorbremse und vieles mehr. Fehlen eigentlich nur noch Kotflügelverbreiterungen und Ralleystreifen . . .



Heimspiel für Millionäre

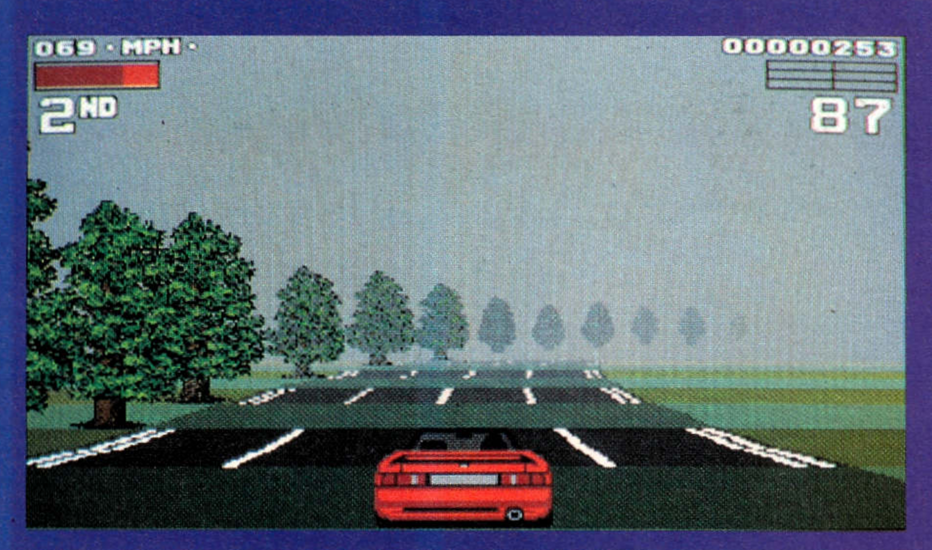
Was wünscht man sich zum Geburtstag, wenn ein Amiga, zwei Porsches und drei Villen bereits vorhanden sind? Schwierig, schwierig, aber die Londoner Company Active weiß Rat!

Wie wäre es z.B. mit einem Gehäuse, das diverse Heimcomputer (vom Mega Drive bis zum Amiga) fast in Spielhallen-Geräte verwandelt? Schlappe 300 englische Pfund – und das sind ja nur ca. 900 Märker – muß man berappen, und schon darf man all seine Lieblingsgames im Stehen zocken. Na, wenn das nix ist! Für diesen wahrhaft geringen Obulus erhält der verspielte Millionär die „Powarcade" mitsamt Arcade-Joysticks und -Feuerknöpfen zum Anschluß an seinen Rechner. Wer will dem Hersteller, Mr. Stallibrass, da noch widersprechen, wenn er sagt: „Für knapp 300 Pfund ist das Gerät ein Sonderangebot für jeden echten Spiele-Fan." Der Mann hat Humor!

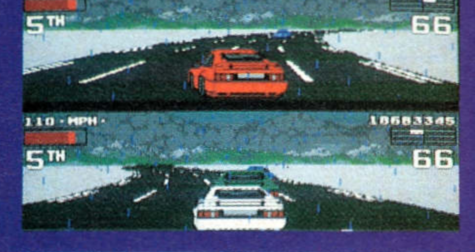


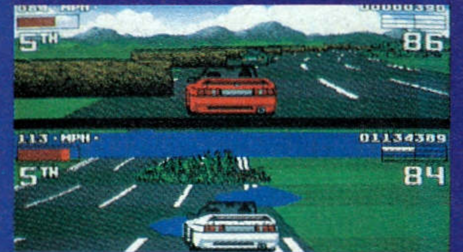
Werden in Sheffield die Babies nicht an der Mutterbrust, sondern an Tanksäulen gesäugt? Anders ist Gremlins Hang zum Motorsport schon fast nicht mehr erklärbar! Aber uns soll's Recht sein – mit der Fortsetzung des Super-Rennspiels haben sich die Jungs förmlich selbst übertroffen!

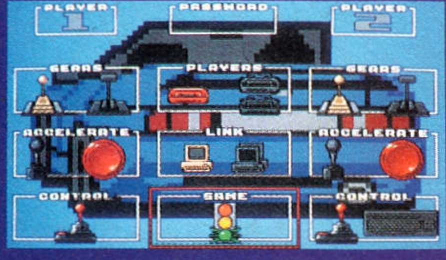
LOTUS TURBO CHALLENGE 2













Nach „Team Suzuki" und den beiden „Super Cars" Teilen soll der neu konstruierte Lotus nun das ultimative Rennspiel werden. Um den edlen Anspruch zu untermauern, lud Gremlin zur Präsentation nicht in ein popliges Büro, sondern auf die Renn- und Teststrecke von Millbrook. Hier durfte die Presse zunächst mit einem echten Lotus proberasen, umso besser konnte man sich bei der anschließenden Vorführung von der Realitätsnähe des Games überzeugen...

Auf insgesamt 40 neuen Pisten (sieben Strecken, unterteilt in Unterabschnitte) müht sich der Pilot diesmal den nächsten Checkpoint zu erreichen, ehe die vorgeschriebene Zeit abgelaufen ist. Damit die Hatz dann auch tatsächlich der rauhen Wirklichkeit entspricht, erschweren neben der allgegenwärtigen Konkurrenz auch Nachtfahrten, Schneefall, vereiste Straßen und verkehrsreiche Kreuzungen den stressigen Ausflug. Ganz Wagemutige können ihr Glück sogar als Geisterfahrer auf der Gegenspur versuchen. Die Höhepunkte aber sind ein spektakuläres Gewitter mit Regenschauer, Blitz und Donner sowie ein Nebel-Abschnitt, bei dem alle Autos und Hindernisse plötzlich schemenhaft aus dem Nichts auftauchen – das ist fast schon beeindruckender als die Realität!

Die abwechslungsreiche Grafik mit den liebevoll gestalteten Wüsten-, Winter-, Wald- oder Stadt-Landschaften, die vielen Tunnels und der fetzige Sound (für jeden der sieben Abschnitte eine andere Musik) sind aber nur eine Seite der Medaille, das Beste kommt erst noch: Per Nullmodem können bis zu vier Amigas miteinander gekoppelt werden, wobei dann allen Teilnehmern ihr eigener Splitscreen zur Verfügung steht! Ja, im Sinne der „Völkerverständigung" dürfen sogar Amigianer und ST-Besitzer gleichzeitig gegeneinander antreten. Wer auf derlei Multi-User-Spielereien keinen Wert legt, rast halt wie schon beim Vorläufer gegen einen Freund oder den Computergegner. Daß erfolgreiche Fahrer nach jedem gemeisterten Abschnitt ein Paßwort erhalten, um nicht immer von vorne anfangen zu müssen, ist für alle gleich erfreulich – ob „Rudel-Racer" oder „Einsamer Wolf".

Bleibt eigentlich nur noch eine Frage offen: Wann fällt der Startschuß? Nun, wenn Gremlins Programmierteam Magnetic Fields in Millbrook nicht in einen allzu bösen Geschwindigkeitsrausch verfallen ist, dürft Ihr bereits im nächsten Joker mit einem Test der fertigen Version von Lotus Turbo Challenge 2 rechnen! (C. Borgmeier)

Alle Grafik-Puristen, Horror-Freaks und Fans enormer Oberweiten dürfen ein Faß aufmachen – die stramme Mitternachts-Queen ist wieder da! Das heißt, eigentlich ist sie schon wieder weg, entführt von einem dreiköpfigen Monster aus einer anderen Dimension . . .

ELVIRA 2

The Jaws of Cerberus

Da fährt man extra zu den entlegenen Filmstudios der „Black Widow Productions“, um Elvira bei den Dreharbeiten zu ihrem neuesten Horror-Streifen beobachten zu können, und dann hat irgend so ein dahergelaufener Dämon den Star verschleppt! Die Lady in black hatte aber noch Zeit, dem potentiellen Retter einen magischen Hilferuf und ein Buch mit Zaubersprüchen zu hinterlassen, also macht man sich daran, die drei Stockwerke des Gebäudes abzusuchen. Eines sieht aus wie ein viktorianisches Spukhaus (samt Labor und verrücktem Wissenschaftler), das nächste ist ein Irrgarten voller Riesenspinnen und anderen blutsaugenden Insekten, und im dritten findet man einen kompletten Friedhof mit den dazugehörigen Einwohnern – Todesengel, Skelette, Zombies, etc. Wer in diesem Panoptikum überleben will, braucht starke Nerven und viel Kombinationsvermögen, aber mit dämlichen Schwächlingen konnte Elvira ohnehin noch nie viel anfangen . . .

Ihr ahnt es schon: Die Programmierer von Horror Soft haben die Fortsetzung ganz im Stil des ersten Teils gehalten, es stehen also wieder jede Menge prachtvoller Animationen, kniffliger Rätsel, actionbetonter Echtzeit-Kämpfe und natürlich vier bis fünf Liter Blut am Programm! Nach wie vor wird ausschließlich mit der Maus gesteuert, und immer noch ist das Zusammentragen von Zauberzutaten ein wichtiger Bestandteil des (umfangreichen) Games. Das soll nun aber nicht heißen, daß an der Mischung aus Rollenspiel und Adventure nicht gefeilt wurde. Beispielsweise hat man ein paar zusätzliche Spielelemente eingebaut, es gibt deutlich mehr Locations, ein verbessertes Icon-System, und der Held kann nun an sechs verschiedenen Stellen verletzt werden, ehe sich sein Abbild nach und nach in ein Skelett verwandelt. Daß die Schauermär von tollem Sound untermalt wird, ist Ehrensache, daß es wieder diverse Charakterwerte aufzubauen gilt, eine Selbstverständlichkeit. Genau wie die Tatsache, daß Elvira über kurz oder lang in einer deutschsprachigen Version in die Shops kommt.

Jetzt wollt Ihr doch bestimmt wissen, wie sich „über kurz oder lang“ in Wochen oder Monaten ausdrücken läßt, stimmts? Wenn ich an die Verspätung des ersten Teils denke, wage ich eigentlich keine Prognose mehr, aber bei Accolade hat man uns mehrfach versichert, daß es auf jeden Fall noch vor Weihnachten so weit sein soll. Auch wenn's schwerfällt, ich möcht's halt sooo gern glauben . . . (ml)







Der Mörder ist ja normalerweise immer der Gärtner – im Falle von Delphines drittem Cinematique-Adventure kann's aber nicht stimmen, denn was hätte wohl ein Gärtner im Frühjahr 1927 auf einer Vergnügungsyacht zu suchen?

Der Amiga Joker meint:
Cruise for a Corpse – schön wie Madonna und genial wie Poirot!

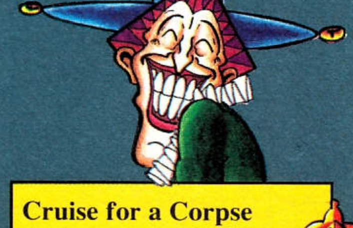
Tatsächlich gibt's auch weit und breit keinen Gärtner an Bord des stolzen Dreimasters von Mr. Karaboudjan. Stattdessen befindet sich Inspektor Dusentier von der Pariser Polizei unter den illustren Passagieren. Und das ist auch gut so, denn was als gemütlicher Segelturn begann, entwickelt sich bald zum kriminalistischen Puzzle – schließlich wurde der Gastgeber schnöde dahingemeuchelt!



Als Täter kommt somit nur einer der Mitreisenden in Frage, es empfiehlt sich daher, sämtliche Räumlichkeiten des Schiffes genauestens nach versteckten Hinweisen zu durchsuchen. Auch mehrmalige Besuche derselben Kabine können helfen, denn die Uhr schreitet unerbittlich voran, und am Nachmittag mag sich etwas finden, das morgens noch nicht dagewesen ist. Nicht minder wichtig sind natürlich die Verhöre – wer viel fragt, erfährt auch viel! Sobald dem Detektiv ein Passagier vor die Schnüffelnase läuft, kann man aus einem Menü ein Gesprächsthema auswählen und sich anhören, was der oder die Betreffende zu sagen hat (wie beim Vorgänger „Operation Stealth" wird der Text ins Bild eingeblendet). Je mehr Spuren Dusentier verfolgt, desto umfangreicher ist auch die Themenauswahl, und Merkwürdigkeiten gibt es in der Tat genügend: Was hat es mit dem mysteriösen Treffen in der Bar auf sich? Und welche Rolle spielen Suzannes Alkoholismus oder die Rechnung vom Juwelier? Das herauszufinden überlassen wir Euch, wenden wir uns derweil lieber der Technik zu . . .



Zuallererst begeistert die langerwartete Krimi-Kreuzfahrt mit einem wunderschönen Intro, auch die teilweise sehr hübsch und sauber animierten Spielgrafiken sind ganz State of the Art. Geradezu genial kommt die Steuerung angesegelt: Der Mauszeiger identifiziert interessante Gegenstände, per Klick wird dann ein Menü mit allen Aktionen eingeblendet, die in diesem Augenblick mit diesem speziellen Objekt möglich sind – narrensicher! Die rechte Taste beschwört neben dem Inventory einen Grundriß des gesamten Kutters herauf, hier kann man auf direktem Weg das nächste Ziel festlegen und muß sich nicht langwierig Bild für Bild durchbeißen – bravo! Und auch der Sound ist gelungen: Unterschiedliche Musikstücke fügen sich hervorragend in die Atmosphäre ein, und die gelegentlichen Effekte wirken fast schon echter als echt.
Weil zudem die Rätsel schön knackig sind und auch der (manchmal etwas schwarze) Humor nicht zu kurz kommt, ist der Hit perfekt. Da kann selbst die entsetzlich ungenaue Codewheel-Abfrage nichts mehr kaputt machen – Cruise for a Corpse ist Spitze! (jn)



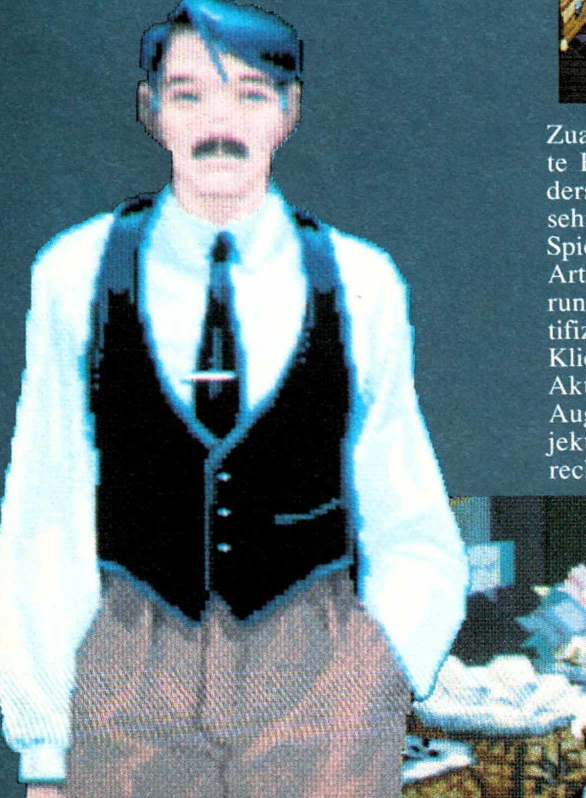
Cruise for a Corpse

Grafik:	86%
Sound:	80%
Handhabung:	94%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	86%
Red. Urteil:	90%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Delphine/U.S. Gold
Genre: Abenteuer

Spezialität: Spiel und Anleitung werden demnächst komplett in deutsch erhältlich sein, ein hübscher Grundriß des Schiffes liegt bei. Save- und Pause-Option.

HIT



In Vino Veritas

WINZER

Schaffen Sie neue Weinsorten!
Prüfen Sie die Auslese!
Sabotieren Sie Ihre Gegner!
Bauen Sie Ihr Imperium auf!
Für Kenner nur vom Feinsten!





SCREENSHOTS: PC





AMIGA

ATARI

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

PC

C 64

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

TERMINATOR 2
Judgement Day

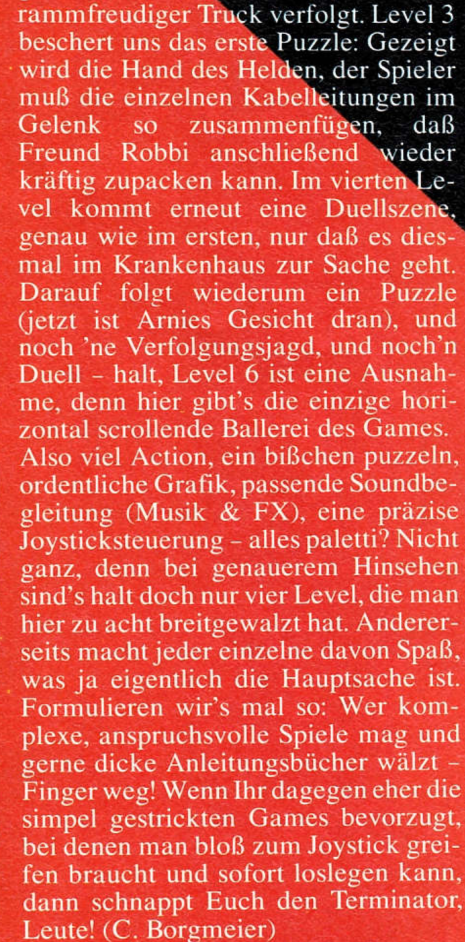
Als Vorlage einer der aufwendigsten Kinostreifen aller Zeiten, als Held der Welt beliebtestes Muskelpaket und die Actionspezialisten von Ocean als Versofter – was könnte bei so einem Game noch schiefgehen?

Grundsätzlich eine ganze Menge, wie bei so vielen Lizenzspielen. Begleiten wir also Herrn Schwarzenegger ins Jahr 2025 und schauen nach, was Sache ist. Daß dann die Erde von Maschinen und Robotern tyrannisiert wird, wissen wir schon seit „Terminator 1". Daß es eine Handvoll tapferer Rebellen gibt, ist uns auch nicht neu, genau wie die Tatsache, daß der bösartige Maschinenpark gelegentlich Killer-Androiden in die Vergangenheit (unsere Gegenwart) schickt. Im ersten Teil mimte ja Arnie solch einen Techno-Töter, versagte jedoch beim Versuch, die Mutter des Rebellenführers vor der Niederkunft abzumurksen. Also macht sich nun ein zweiter auf den Weg durch die Zeit, und weil's so schön ist, schicken die braven Rebellen gleich noch einen hintendrein. Zur Abwechslung darf diesmal Arnold der gute Blechkopf sein und versuchen, seinem Widersacher selbigen einzuschlagen...

Am Amiga präsentiert sich das Ganze als eine Aneinanderreihung von insgesamt acht Action- und Puzzle-Sequenzen; zwischendurch gibt's auch ein paar digitalisierte Szenen aus dem Film, die nur leider relativ verschwommen aussehen. Dafür sind die eigentlichen Spielgrafiken umso besser gelungen: Wenn sich die beiden Terminatoren im ersten Level gegenseitig mit Pistolenschüssen, Fausthieben und Fußtritten malträtieren, stimmt von der Gesichtsmimik bis zu den Bewegungsabläufen eigentlich alles.

Im zweiten Abschnitt sitzt Arnie auf dem Motorrad und muß allerlei Hindernissen ausweichen (es wird vertikal gescrollt), während ihn ein höchst rammfreudiger Truck verfolgt. Level 3 beschert uns das erste Puzzle: Gezeigt wird die Hand des Helden, der Spieler muß die einzelnen Kabelleitungen im Gelenk so zusammenfügen, daß Freund Robbi anschließend wieder kräftig zupacken kann. Im vierten Level kommt erneut eine Duellszene, genau wie im ersten, nur daß es diesmal im Krankenhaus zur Sache geht. Darauf folgt wiederum ein Puzzle (jetzt ist Arnies Gesicht dran), und noch 'ne Verfolgungsjagd, und noch'n Duell – halt, Level 6 ist eine Ausnahme, denn hier gibt's die einzige horizontal scrollende Ballerei des Games.

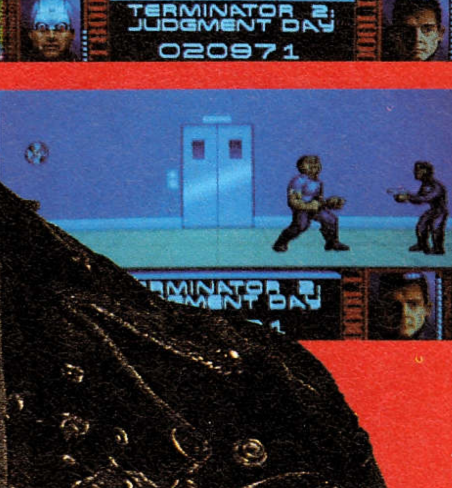
Also viel Action, ein bißchen puzzeln, ordentliche Grafik, passende Soundbegleitung (Musik & FX), eine präzise Joysticksteuerung – alles paletti? Nicht ganz, denn bei genauerem Hinsehen sind's halt doch nur vier Level, die man hier zu acht breitgewalzt hat. Andererseits macht jeder einzelne davon Spaß, was ja eigentlich die Hauptsache ist. Formulieren wir's mal so: Wer komplexe, anspruchsvolle Spiele mag und gerne dicke Anleitungsbücher wälzt – Finger weg! Wenn Ihr dagegen eher die simpel gestrickten Games bevorzugt, bei denen man bloß zum Joystick greifen braucht und sofort loslegen kann, dann schnappt Euch den Terminator, Leute! (C. Borgmeier)













Terminator 2

Grafik:	74%
Sound:	61%
Handhabung:	68%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Mixtur

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, zum Trost liegt ein Poster bei.



DAS SCHRECKLICHE GEHEIMNIS EINER JAHRHUNDERTEALTEN RACHE

Wie ein schweigendes, steinernes Gebirge steht seit Jahrhunderten die St.Pauls Kathedrale am Domplatz in Schönau - als ein Zeugnis kirchlicher Tradition und mittelalterlicher Baukünste. Doch

niemand ahnt, daß diese Kathedrale ein furchtbares Geheimnis birgt. Das Geheimnis der Rache ihres Baumeisters, der im 15. Jahrhundert zum erbitterten Feind der Heiligen Inquisition wurde - jener grausamen und finsteren kirchlichen Institution, die die Hexenverfolgung aufbrachte und ungezählte Menschen als Ketzer auf dem Scheiterhaufen verbrannte. Und so schlendern noch in unserem heutigen Jahrhundert täglich Touristen an den alten, grauen Mauern vorbei, nicht ahnend, daß hinter ihnen, in den dunklen und vergessenen Winkeln der Kathedrale, ein namenloses Entsetzen lauert - und daß die Gefahr von Tag zu Tag größer wird ...

Erleben Sie eines der spannendsten und vielfältigsten Abenteuer der Computer-Geschichte - das neue Text- und Grafik-Artventure von den Machern des Stundenglases. Ein Abenteuer ohne Beispiel - in deutscher Sprache, mit historischem Hintergrund und einer atemberaubenden Story. Befehlseingabe per Tastatur oder Maus möglich, kinderleichte Bedienung, hochflexibler Parser, über 300 Buchseiten Spielstory, mehr als 120 Grafiken, Spielstände speicherbar, Sound ...



Unter Fußballmanagern genießt der „unprofessionelle“ Vorgänger einen geradezu legendären Ruf – zu Recht. Aber jetzt kann man sich sein Magengeschwür noch viel, viel ausgefeilter anzüchten!

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL









Der Amiga Joker meint:
Der Bundesliga Manager Professional ist die Pforte zum Fußballer-Paradies!

Um gleich mal mit der Tür ins Haus zu fallen: Dieses Game ist die mit Abstand komplexeste und detailreichste Simulation ihrer Art! Der einzige Wermutstropfen dabei ist die fehlende Kompatibilität zum ersten Teil. Andererseits nur zu verständlich, denn außer dem grundsätzlichen Spielprinzip ist praktisch nichts gleichgeblieben – neue Features, wohin das Manager-Auge schweift! Greifen wir uns mal die interessantesten heraus:

Der oder die (bis zu vier) Profimanager können detaillierte Verträge mit ihren Spielern aushandeln, sich an sämtlichen Pokalwettbewerben beteiligen (mit Hin- und Rückspiel, Verlängerung und Elfmeterschießen), ihr Stadion schrittweise ausbauen (Flutlicht, Sitz- und Stehplätze, etc.), Kredite aufnehmen und mit ihren Cracks schachern (Banken, Transfermarkt), während einer Begegnung jederzeit Spieler von der Reservebank einwechseln, die Jungs in acht verschiedene Trainingslager schicken, Werbeeinnahmen für Fernsehübertragungen, Banden- und Trikotwerbung kassieren, Nachholspiele bestreiten und... puuh, erstmal Halbzeitpause.

Okay, es geht weiter: Es gibt über 30 animierte Torszenen mit Hackentricks, Elfmeterschießen, Doppelpässen und allem Drum und Dran, Bilanzen, abspeicherbare Highscores, Ergebnis-, Torschützen- und sonstige Listen, 36 verschiedene Verletzungsarten (Aua!), Jugendarbeit, Zeitungsmeldungen nach jedem Spiel, ja, und noch ein bißchen mehr! Beispielsweise lassen sich durch einfachen Druck auf die rechte Maustaste jederzeit Infos zu den vorhandenen Vereinen, Spielern, etc. abrufen, man kann wahlweise ein, drei oder endlos viele Jahre lang managen usw. Auf den drei Disks ist also viel drauf (selbst die neuen Teams aus Leipzig, Halle, Dresden etc. sind bereits vertreten), aber für einen Editor war nun wirklich kein Platz mehr. Den wird Software 2000 aber in Bälde für ca. 20,– DM anbieten, dann sind auch ureigene Abzeichen, Vereins- und Spielernamen machbar. Desweiteren werden zusätzliche Torszenen-Disks zum lachhaften Preis von je 5,– DM herauskommen.

Kommen wir zu Grafik und Sound: Beides ist recht ordentlich, nach den Maßstäben dieses Genres sogar hervorragend. Dennoch sollte man sich, vor allem akustisch, nicht zuviel erwarten: Das Titelbild wird zwar von Musik und Sprachausgabe untermalt, im Spiel selbst kommt dann aber bloß noch Raunen, Aufschreien und Gepfeife vom schwarzen Mann. Dafür ist das Game trotz aller Komplexität und des gewaltigen Umfangs kinderleicht per Maus zu bedienen, die Tastatur wird nur für gelegentliche Zahleneingaben benötigt. Klarer Endstand: 2:0 für den Bundesliga Manager Professional! (C. Borgmeier)



Bundesliga Manager Professional

Grafik:	68%
Sound:	60%
Handhabung:	86%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	89%

Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Software 2000
Genre: Simulation

Spezialität: Spielstände speicherbar, HD-Installation. Ohne Megabyte gibt's weniger Zeitungsmeldungen, keine Torszenen und keinen Sound.

HIT





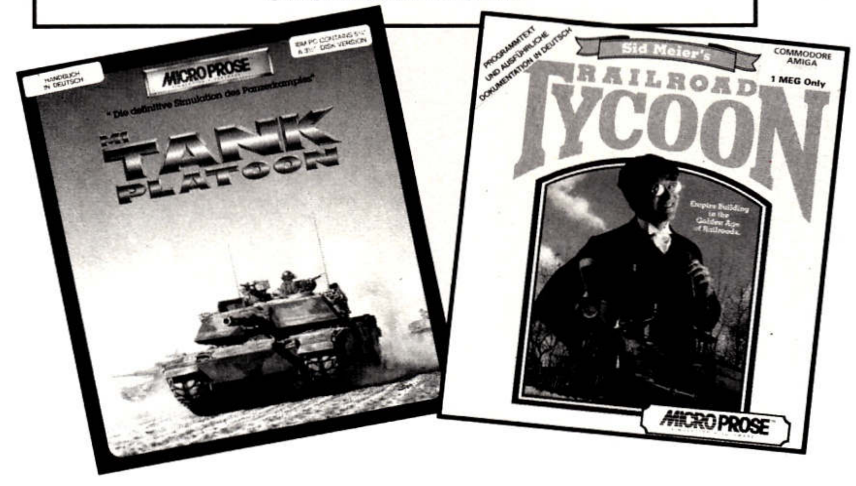
Das darf doch nicht wahr sein!

Die Microprose Sommer-Aktion ist fast zu gut, um wahr zu sein. Und trotzdem stimmt's: In ausgewählten Software-Fachgeschäften verteilt Microprose in diesem Sommer viele tausend Werbegeschenke ganz kostenlos! Solange der Vorrat reicht!

Also, Nichts wie hin!

- ***Microprose Kugelschreiber***
- ***Microprose T-Shirts***
- ***Microprose Sonnenbrillen***
- ***Microprose Taschen***
- ***Microprose Poster***

und noch mehr!





In den Geschäften, in denen diese kostenlosen Artikel bereitliegen, können Sie alle Spiele von MICROPROSE ausgiebig testen!

Kein Kaufzwang! Solange Vorrat reicht!

Achten Sie auf dieses Zeichen!



Blue Byte weiß, wie man Strategenherzen höher schlagen läßt: Noch nie war das Erobern des feindlichen Hauptquartiers so spannend wie bei dieser Mischung aus Schach und High Tech Krieg!

BATTLE ISLE



Der Amiga Joker meint:
Battle Isle ist perfekt durchdacht – ein strategischer Geniestreich!

Los geht's mit einem bombastischen Vorspann, zur Sache dann am zweigeteilten Screen: Stratege Nr. 1 (Mensch) taktiert auf der linken Hälfte, Stratege Nr. 2 (zweiter Mensch oder Amiga) tobt sich gleichzeitig auf der rechten Seite aus. Es handelt sich also durchaus um ein und dasselbe Schlachtfeld, die Bildschirmaufteilung hat rein praktische Gründe. Der ganze Inselkrieg besteht nämlich aus sich ständig abwechselnden Bewegungs- und Aktionsphasen. Ein Spieler kann immer seine Einheiten bewegen, während der andere attackiert, repariert, konstruiert oder was halt sonst gerade anfällt. Es gibt insgesamt 32 Schlachtinseln, wovon sich 16 auch im Solo-Modus bewältigen lassen. Sie bestehen aus lauter Sechsecken, was man wegen der draufgepinselten (hübschen) Wälder, Flüsse, Fabriken usw. im ersten Moment gar nicht so richtig wahrnimmt. Außerdem pflügen die Transporter, Panzer, Flugzeuge, Schiffe und Infanterieeinheiten der beiden Kontrahenten durchs Gelände, dazu kommen noch ihre jeweiligen Hauptquartiere.

Um zu gewinnen, muß man entweder sämtliche Einheiten des Gegners vernichten oder sein Hauptquartier stürmen. Dazu werden erstmal die eigenen Truppen bewegt, und das geht so: Mit dem Joystick-Cursor drauffahren und den Feuerknopf drücken; jetzt kann man durch gezielte Stickbewegungen die Reichweite dieser Einheit betrachten, Infos über sie einholen, die Übersichtskarte einblenden oder eben den ausgewählten Panzer, Fußsoldaten etc. in Marsch setzen. Sind alle Einheiten bewegt und alle Witwen getröstet, kommt die Aktionsphase – die läuft im Prinzip genauso ab, nur daß der Stick hier teilweise mit anderen Optionen belegt ist (Aaangriff!). Die Manöver werden allerdings nicht direkt vom Spieler ausgeführt, er erteilt nur die Befehle dafür. Beim Wechsel von Bewegungs- und Aktionsphase rechnet der Amiga dann die beabsichtigten Aktionen durch und führt sie aus – soweit sie überhaupt noch möglich sind (zerstörte Flieger fliegen halt nicht mehr). Gezeigt wird die jeweilige Auseinandersetzung in einer kleinen Animationssequenz, in die man allerdings nicht eingreifen kann. Aber zugucken, wie sich die Jungs gegenseitig zermörsern, ist auch recht spaßig...





Was gibt's an Battle Isle auszusetzen? Nichts! Die grafische und soundmäßige Präsentation ist für einen Strategieschinken fantastisch, die Handhabung dank einer erstklassigen deutschen Anleitung und der ausgezeichneten Steuerung hervorragend, die (übrigens mehrere Screens großen) Schlachtfelder sind samt und sonders taktisch ausgetüftelt. Der langen Rede kurzer Sinn: Battle Isle ist ein Süchtigmacher, wie man ihn seit „Powermonger" nicht mehr gesehen hat! (C. Borgmeier)



Battle Isle

Grafik:	76%
Sound:	74%
Handhabung:	86%
Spielidee:	93%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	91%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Blue Byte
Genre: Strategie

Spezialität: Drei Disks, HD-Installation, kein Kopierschutz, für die einzelnen Inseln gibt's Paßwörter. Zusatzdisketten mit weiteren Szenarien sind in Vorbereitung.

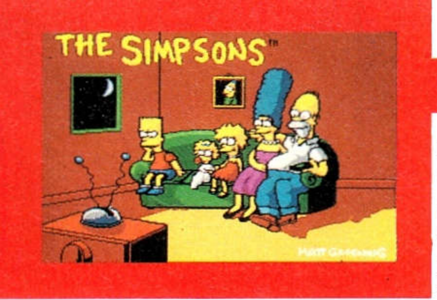
HIT








DEUTEROS
Bildschirnakopien von Amiga
DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND
Wir schreiben Ende des 31. Jahrhunderts. Vor nahezu 1000 Jahren besiedelten die Menschen den Mond. In ihren Labors züchteten sie Mutanten zur Erschließung neuer Planeten. Ebenfalls zu jenem Zeitpunkt löschte eine radikale Klimaveränderung alles Leben auf der Erde aus.
Streitereien hatten die Mutantenvölker entzweit. Die Menschen kehrten auf die Erde zurück. Eine neue Zivilisation entstand, längst schon waren die Weltraum-Abenteuer in Vergessenheit geraten.
Tief in Earth City aber wurden erneut Pläne zur Eroberung des Weltraums geschmiedet. Unter der Bezeichnung “Operation Deuteros” begann die fieberhafte Ausbeutung der Bodenschätze, die Erforschung neuer Technologien und die Vorbereitung auf zukünftige Weltraum-Abenteuer.
Die Erkundung des sonnensystems setzt eine optimale Nutzung der Ressourcen voraus: allein Ihrer Kontrolle unterstehen Ausbildung, Forschung, Bodenschätze, Produktion und Vorräte von Earth City.
Grünes Licht für die “Operation Deuteros”: An Bord Ihrer eigenhändig konstruierten High-tech Raumschiffe steuern Sie neuen, aufregenden Weltraum-Abenteuern entgegen!
Verstrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.
ACTIVISION
Copyright © 1991 IAN BIRD

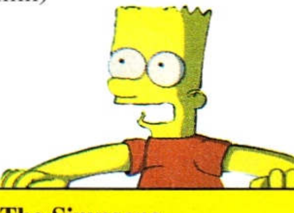


Der Vater bekloppt, die Mutter doof, beide Töchter dämlich und der Sohnemann eine wahre Landplage – kein Wunder, wenn diese Durchschnittsfamilie in Amerika längst Kultstatus genießt! Seit kurzem hat die Zeichentrick-Serie ja auch unsere Fernseher erobert, aber für Bart ist das nicht genug...

...er will auch auf die Amiga-Monitore. Wer ihm dort zum ersten Mal begegnet, könnte glatt meinen, in ein Konsolen-Game à la „Super Mario" gestolpert zu sein: The Simpsons ist eine Art Plattform-Actionadventure, bei dem Bart vier Level lang sämtliche Gegenstände beseitigen soll, die von bösen Weltraum-Mutanten zum Bau einer Superbombe verwendet werden könnten. Im ersten Abschnitt gilt es z.B. alle rosafarbenen Objekte mit einer Spraydose umzufärben. Außerdem darf der sympathische Sprücheklopfer Goldstücke einsammeln, Shops besuchen, sich mit Klein-, Haupt- und Endgegnern „unterhalten" (mit familiärer Unterstützung), Skateboard fahren und das alles in sämtlichen Himmelsrichtungen. Da man mit seinen Mitteln haushalten muß und viele der Gegenstände recht schwierig erreichbar sind, ist zudem strategisches Denken gefragt. Leider spielt sich der Genre-Mix letzten Endes doch nicht ganz so toll, was an der überbelegten Joysticksteuerung liegt: Rennen, schneller rennen, Hüpfen, Sprühen/Schießen und das Inventory sind halt ein bißchen viel auf einmal. Da ist es schon fast ein Glück, daß die Gegner zum Steinerweichen dämlich sind! Ansonsten kann man nicht meckern, die comicartigen Grafiken sind spitzenmäßig animiert, der Sound ist kein bißchen düdelig, und ein nettes Intro gibt's obendrein. Da haben wir schon viel schlechtere Lizenz-Games gesehen... (mm)



Ein sogenannter „einfacher Bart-Sprung"



The Simpsons

Grafik: 71%
Sound: 63%
Handhabung: 59%
Spielidee: 61%
Dauerspaß: 64%
Preis/Leistung: 62%
Red. Urteil: 64%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Mixtur

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt.



Es gibt eben doch noch Dinge, auf die man sich verlassen kann: Auf einen erfolgreichen Actionfilm folgt eine Versoftung von Ocean – das ist so sicher, wie die Queen gern lustige Hüte trägt!

Nun nimmt also Peyton Westlake auch am Amiga Rache an seinen Peinigern. Während alle bösen Gangster glauben, der Wissenschaftler wäre bei einer Explosion ums Leben gekommen, kehrt er als Darkman völlig entstellt zurück, um mal so richtig aufzuräumen. Wie nicht anders zu erwarten, darf Darky die Finsterlinge reihenweise umnieten – anfänglich geben manche schon nach einem Schlag bzw. Tritt auf, andere müssen gleich besser verprügelt werden, um den Weg in den zweiten Level freizumachen. Hier erschweren dann zusätzlich Gerätschaften wie lecke Gasleitungen oder gefährliche Stahlpressen die Säuberungsaktion. Auch in den noch folgenden vier Abschnitten, darunter eine 3D-Hubschrauber-jagt-Auto-Sequenz, hat es der Dunkelmann nicht leicht; seine fünf Leben sind schnell verbraten. Und das, obwohl er vor jeder Spielstufe in die Verkleidung eines Gangsters schlüpfen kann, wenn er in einem kurzen „Operation"-Zwischenspiel genügend Fotos schießt. Ein Glück, daß der Joystick ohne Murren auf alle Kommandos reagiert!
Die mittelprächtigen Hintergründe ändern sich mit jedem Szenario, allerdings sind die Sprites weder besonders hübsch noch groß oder aufregend animiert. Immerhin ist das Scrolling ebenso flink wie sauber, es gibt ein paar kleine Zwischenbilder und guten Sound (Musik und FX), aber leider keinen Zwei-Spieler-Modus. Darkman ist somit alles andere als originell – eine solide Movie-Umsetzung ohne nennenswerte Höhen und Tiefen. (rl)

Batman hat Pause, Darkman springt ein...



Darkman

Grafik: 57%
Sound: 70%
Handhabung: 58%
Spielidee: 47%
Dauerspaß: 50%
Preis/Leistung: 51%
Red. Urteil: 53%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Action

Spezialität: Die Highscoreliste wird nicht gesaved, lange Nachladezeiten.


Reisen Sie mit uns
in die Welt von King's Quest® V...
SIERRA®
ab sofort bei
BOMICO
...und bringen Sie Ihre Familie mit!
Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche und wundersame Welt von King's Quest V
Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric, die sprechende Eule, auf deren Reise durch den unheimlich anmutenden Dunkelwald und durch schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und Meere, auf der Suche nach seiner Familie, der königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften Spielszenen, lebensechte Animation und der atemberaubende Soundtrack führen Sie auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt. Wo die Darsteller tatsächlich mit Ihnen sprechen – und zwar jeder Charakter mit seiner eigenen Stimme. Sie brauchen nichts einzutippen ..., was besonders die jüngeren Mitreisenden lieben.
Erforschen Sie die bezaubernde Welt von King's Quest V und entdecken Sie den Grund, weshalb mehr Computerspieler die King's Quest-Serien gespielt haben als irgendein anderes Computerspiel.
SIERRA®
® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.
* Nur CD-Rom Version
BOMICO
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067
Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach
IHR SOFTWARE PARTNER
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



Die Schonzeit ist vorbei, jetzt geht es wieder Schlag auf Schlag: Kaum vier Wochen bleiben Euch, um die nun anstehenden Briefe nebst Antworten zu verdauen – dann fängt das ganze Elend wieder von vorne an! Da hilft kein Alka Seltzer, da müßt Ihr durch...

Schleim

Ein unwürdiger Leser grüßt seine von ihm angebetete Zeitschrift. Ich möchte Euch erleuchteten Wesen mitteilen, wie genial Ihr seid (kriech!). Zuerst möchte ich Michael, den König des Amiga Jokers würdigen, die Person, welche mit der Erleuchtung eines Buddhas den AJ mit einem überragenden Editorial beschenkt (schleim). Ebensolches kann ich auch nur von seiner Königin, der göttlichen Brigitta, behaupten (trief). Meine weitere Hochachtung gilt den anderen Künstlern des edlen Redakteurshandwerks, die es wirklich verstehen, ihre Artikel geschmackvoll zu schreiben (doppelschleim). Auch der Comic und Dr. Freak verdienen jegliche Hochachtung – sind sie doch eine gelungene Auflockerung des müden Leseralltags. Ganz besonders möchte ich nun auch den schönen Brork grüßen, welcher mir doch im geistigen Bereich 100mal überlegen ist (schlaber). Abschließend möchte ich die Schöpfer dieser genialen Lektüre zu einer Party auf meiner Privatjacht einladen...
gezeichnet: Konrad Kniefall (Vorsitzender des Speichellecker EV)

Dem gibt es nichts hinzuzufügen. Also wirklich, überhaupt nichts. Außer vielleicht: Könnten wir bitte Hafen und Nummer des Stegs erfahren, wo die Jacht ankert? Die Koffer sind gepackt, König und Königin in edel Purpur gewandet, mit einem Wort – wir wären jetzt reisefertig!

Noch mehr Schleim

Ein dickes Lob an euch: Ihr seid und bleibt die beste Zeitschrift für unsere heißgeliebte „Freundin"! Es stimmt einfach alles an Euch. Im Joker ist halt alles perfekt. Das Cover (jedesmal), die Test-Berichte (super!), der User-Club (geil) und und und.... Trotzdem hätte ich da noch einen Verbesserungsvorschlag. Beim Joker-Index sollten die Spiele gekennzeichnet werden, für die Lösungen (mit „L" kennzeichnen), Cheats (mit „C") oder Tips (mit „T") vorhanden sind. Zu guter Letzt hätte ich da noch ein paar Fragen:
1. Wenn man Euch Bilder für die Joker-Galerie schickt, sollen die gedruckt oder auf Diskette bei euch ankommen, und kriegt man die wieder zurück?
2. Wieso druckt Ihr Briefe, die mit irgendwelchen falschen Namen wie „Dr. Dude" gekennzeichnet sind, überhaupt ab?
3. Wie kriegt Ihr das Redaktionsurteil beim Testen heraus? Alles zusammenzählen und dann teilen?
4. Bleibt so wie Ihr seid, oder werdet noch besser!
das wünscht sich Markus Opel

Auch Dein Brief trieft vor Schl... äh, war so voll des Lobes, daß wir nicht umhin können, ihn als Lektüre auf den kommenden Segelturn mitzunehmen (sowas kann man ja gar nicht oft genug lesen, gell?). Antworten auf Deine Fragen sind somit Ehrensache, zuvor aber noch ein Wort zum Index: Wie in der letzten Ausgabe zu überprüfen war, gibt es etwa dreimal im Jahr einen speziellen Know How Index, der genau Deinen Wünschen entspricht.
Hinsichtlich der Galerie sind wir erstmal nicht wählerisch und sehen uns gerne ALLES an. Ob es dann veröffentlicht wird, steht auf einem anderen Blatt. Daß die Kunstwerke auch retourniert werden, steht auf gar keinem Blatt, sondern fest. Warum wir gelegentlich Briefe mit Pseudonymen abdrucken, hat einen simplen Grund: Gelegentlich scheint uns halt der Inhalt von Interesse zu sein. Und das Redaktionsurteil? Wie der Name schon vermuten läßt, wird es von der (gesamten) Redaktion vergeben. Es ist zwar von den übrigen Wertungen unabhängig, steht aber in einem logischen Zusammenhang – wenn sonst alle Noten mies sind, wird das Gesamturteil kaum besser ausfallen. Abschließend ein kleiner Tip: Vergiß nicht, Dir die kommende Geburtstagsausgabe (zwei Jahre Joker) zu besorgen – da wirst Du feststellen, daß wir bleiben, wie wir sind, und trotzdem besser werden!

Asche zu Asche

Sehr geehrter Dr. Freak, da wir durch genaue Information erfahren haben, daß aus



Ihrem Weiterleben keine sozialen Vorteile mehr zu erwarten sind, haben wir gemäß Paragraph 217 Absatz 4 des Kontrollgesetzes zur Lenkung des Menschenüberschusses in Europa Ihre Beerdigung beschlossen!
Sie werden hiermit aufgefordert, sich am kommenden Montag im hiesigen Krematorium (Seelhorster Friedhof) Gebäude 2, Stockwerk 1, Zimmer 7, Ofen 16, Klappe 8, Rost 3 zwecks Verbrennung Ihrer schlacksigen Figur mit Gesangsbuch und Leichenhemd einzufinden.
Da Sie in Ihrem verpfuschten Leben übermäßig Alkohol konsumiert haben, werden Sie gebeten, eine Stunde vor der Einäscherung einen Liter ungekochte Ziegenmilch zu trinken, um eine Explosion zu vermeiden. Sie haben ferner ein Bund Stroh, einen Zentner Koks und etwas Papier für die Knochen mitzubringen. Ein Sack für die Asche ist ebenfalls beizustellen.
Für die Löschung Ihres Namens beim Einwohnermeldeamt, Wohnamt sowie Standesamt wollen Sie bitte selber Sorge tragen, für sonstige Unkosten haben Sie außerdem einen Betrag von DM 50,- an uns zu entrichten.
Wir erwarten Sie termingerecht und verbleiben bis dahin,
Mit freundlichem Gruß,
Prof. Dr. Flammentod

Dr. Freak war für dieses makabere Brieflein sozusagen Feuer & Flamme und bestand auf Abdruck. Unter schwersten moralischen Bedenken haben wir ihm den Gefallen getan (Doktoren unter sich...). Soviel zur Frage, wer den schwärzeren Humor hat – Ihr oder wir. Obwohl: Irgendwie ist die Sache ganz schön krank!

Staub zu Staub?

Herzliches Beileid, denn nach Eurem Erachten scheint der Amiga sich schon einen Platz in der Friedhofskapelle gesichert zu haben. „Indiana Jones 4", „Heart of China" und „Red Baron" wird es wahrscheinlich nicht für unsere Freundin geben, wieso nehmt Ihr also solche Anzeigen in den Joker auf? Im Messebericht waren alle Fotos bis auf zwei vom PC. Außerdem richtet Ihr einen PC Joker ein. Bei solchen Maßnahmen sollte es einem wirklich zu denken geben, ob der Amiga immer noch die Nummer 1 ist. Der Prozentualanteil der guten Spiele beim Amiga nimmt stark ab, beim PC jedoch nimmt er sehr stark zu. Daraus folgern wir: Au revoir Amiga, hello IBM! Wir können also schon den schwarzen Anzug aus dem Schrank holen, einen Sarg beim Beerdigungsinstitut bestellen und den Trauerzug beginnen... so die Todesanzeige, eingesandt von Daniel Maskos und Tobias Buchloh

Aber, aber – wir haben selten eine so lebendige Leiche gesehen! Daß viele Spiele zuerst für die MS-Dose veröffentlicht werden, ist schon wahr, aber die Betonung liegt auf dem Wörtchen „zuerst". Keine Ahnung, woher Ihr Eure Informationen habt, aber nach unserem bescheidenen Wissen sollen alle der von Euch erwähnten Programme auch für den Amiga umgesetzt werden (Apropos: Keine Firma auf der Welt schaltet in einer Amiga-Zeitschrift Anzeigen für reine PC-Programme!). Ehe Ihr also den Sarg ordert, kauft Euch für's Geld doch lieber einen PC dazu. Da haben alle was davon: Ihr jedes Game zum frühest möglichen Zeitpunkt, wir zwei Leser für den PC Joker und Eure „Freundin" ein bißchen Gesellschaft...

PC vs. Amiga

Ich bin ober-mega-hyperstolzer Besitzer eines PC 80486 Tower mit 33 MHz, verfüge über 6 x 32 Bit-EISA × 2 x 8 Bit Steckplätze, 256 KB Cache, VGA Karte, Festplatte, Laufwerke etc. etc.... und behaupte nun, daß mir Eure so heißgeliebte Freundin nicht das Wasser reichen kann!

Doofer, dummer Angeber, werdet Ihr jetzt sagen, aber gebt's doch mal selbst zu: was macht Ihr denn den lieben langen Tag mit Eurem Amiga, hä? Spielen, SPIELEN, SPIELEN!!! Gut, ich sitze auch sehr oft bei meinem Freund (Amiga Besitzer) und baller ein bißchen rum, ich lese auch wirklich gerne Euer Magazin (echt wahr), aber daß so manch einer sagt, der Amiga sei der beste Computer überhaupt, ist absurd. Ich will jetzt nicht behaupten, daß der Amiga so furchtbar schlecht ist, aber wenn ich zu meinem Freund sage, der Amiga sei ein Spielecomputer, fährt er total aus dem Häuschen! Aber, was macht Ihr denn sonst damit?

Ein PC kostet zwar eine Stange mehr, aber ich kann viel mehr damit anstellen, und er ist 100.000 mal zukunftssicherer (ich kenne viele Leute, die anfangs nicht vom Amiga loskamen, später jedoch lernten sie die Fähigkeiten eines guten PCs kennen und stiegen um). Für mich war und ist der Amiga ein Spielecomputer – hiermit rate ich Euch: Steigt um. Der Amiga Joker wird in PC Joker umbenannt, und die Sache ist geritzt! Was haltet Ihr davon?

fragt… tja, wer eigentlich? Das Fax kam ohne Unterschrift bei uns an.

Ah, schon der dritte Leser für unseren PC Joker! Da man 33,3 Prozent seiner Kunden nicht gerne vergrault, hier unsere Antwort in ausgewählt sanften Worten:

1. Genau für Leute wie Dich machen wir uns ja nun die Arbeit, ein zweites Heft zu schreiben (nix umbenennen und so).

2. Herzlichen Glückwunsch zu Deiner Wunderkiste. Aber für ein gepflegtes Ballerspielchen gehst Du zu Deinem amigianisierten Freund – Du siehst also, daß beide Rechner ihre Vor- und Nachteile haben.

3. Daß der Amiga ein prima Spielecomputer ist, wurde von uns kaum jemals bestritten. Was glaubst Du, warum praktisch das ganze Heft aus Spieletests besteht? Langsam kommt uns der Verdacht, Dein Faxgerät hat einfach die Nummer des falschen Magazins erwischt…

Nur heiße Luft?

Girl-Seite ist Girl-Seite, und kann auch so heißen, klar?! Aber die Themen – muß man wirklich so viel Wind um nichts machen? Es gibt auch Joker-Leser, die älter als vierzehn und keine Bravo-Fans sind. Sicher gibt es in der Szene auch ein paar Top-Frauen – warum erfährt man darüber nichts? Oder mal 'nen Bericht in der Art „Einsteigerin geht Compi kaufen". Na, vielleicht klappt's ja noch.

meldet sich Jens Friche aus Erfurt zu Wort.

Sorry, alles schonmal dagewesen – sowohl der Erfahrungsbericht über Frauen beim Computerkauf als auch diverse Artikel über Woman-Power in der Szene. Und diesmal hat's ja schon wieder „geklappt", oder? Also keine Bange: Egal für welchen Namen sich die Leser auch entscheiden, inhaltlich wird weiterhin das gesamte Spektrum von Bussy Bär über Bravo bis zum Spiegel abgedeckt…

Girls & Gewalt

Was soll der ewige Streit um die wirklich gute Girl-Seite? Der Joker ist so gut, daß alles beim Alten belassen werden kann. Warum soll die Girl-Seite geändert werden? Es kommt doch auf die Themen an, die dort angesprochen werden, nicht auf den Namen. Wenn wir jetzt schon mit Namensänderungen beginnen, wird der Joker vielleicht auch noch umbenannt?! Wie wär's denn mit Herz-Dame? Lassen wir also doch lieber die Girl-Seite Girl-Seite und den Joker eben Joker sein. Es ist ja nicht Mai, also muß nicht alles neu gemacht werden.

Zum Thema Gewalt in Computerspielen: Es ist klar, Action-Games sind nicht jedermanns Sache. Das heißt doch aber nicht, daß jeder, der solche Spiele besitzt, bei Benutzung zum blutrünstigen Monster wird und Amok

läuft. Was ist also gegen das Titelbild des AJ 5/91 einzuwenden? Ich vermute, daß kein Leser losgerannt ist und Leute umgelegt hat, oder? Wenn doch, empfehle ich eine Joker-Entziehungskur...
schreibt uns Daniel Grabiger aus Hillersleben

Eieiei, der Mai, der ist vorbei. Das ist uns einerlei, wir machen trotzdem alles nei! Schließlich bietet sich dank unserer Geburtstagsausgabe auch der November ganz hervorragend für Neuerungen an. Aber wie schon gesagt: Der Inhalt bleibt, die Cover auch – wir zittern jetzt schon, wenn wir an die Protestwelle denken, die der aktuelle Action-Titel wieder auslösen könnte...

Kopie ohne Raub?

Wie ist das eigentlich mit Raubkopien von Raubkopien? Bei mir geht das nämlich um mindestens 7859 Ecken! Der, von dem ich die Spiele bekomme, kriegt sie von jemand anderem kopiert, und der wieder von jemand anderem, und so weiter. Sodaß sie, wenn sie bei mir ankommen, schon mindestens sechs bis siebenmal kopiert wurden, und ich doch eigentlich dann nichts mehr mit der Kopie vom Original zu tun habe. Nun die Frage:
Kann man mich dann noch belangen, zum Beispiel bei der allseits beliebten Hausdurchsuchung? Bitte gebt mir Antwort, denn sonst kann man ja mal Vorsorge gegen Hausdurchsuchungen treffen – Selbstschußanlagen, Falltüren, Fußangeln, Säurekübel, hach Gott, was es da nicht alles gibt...
überlegt sich Sir Daniel

Du kannst schonmal die erste Falltür schnitzen: Es ist ja gerade das Wesensmerkmal einer Raubkopie, daß sie eine Kopie ist! Die wievielte genau ist dabei völlig unerheblich, auch mit der 10.000sten wird kein Original daraus. Und solange Du kein solches besitzt, darfst Du eben auch keine Kopie haben. Also, Du wärst uns ja ein ganz Schlauer...

Vom Saulus zum Paulus

Bis vor kurzem war auch ich noch in den Klauen des Raubkopierens – dieser schwarzen Gilde habe ich nun entsagt! Warum? Nun, ich war ein halbes Jahr lang eifriger Sammler von gecrackten Spielen. Spiele über Spiele, doch dann, eines schönen Tages trat eine unglaubliche Langeweile ein. Da erkannte ich die Wahrheit, ließ all meine Raubkopien verschwinden und legte mir ab sofort nur noch Originale zu. Und das Wunder war geschehen...
Das Zocken auf meinem Amiga macht wieder unglaublichen Spaß, und ich fühle mich wie neugeboren. Ich kann nachts wieder ruhig schlafen und tagsüber die Polizei zum Kaffee einladen. Das Magengeschwür ist verschwunden, und meine Großmutter besucht mich wieder. Ich hoffe, andere Leute lassen sich auch so bekehren und entsagen dem Gaunerleben. Und Ihr könnt mich alle für einen Loser oder Lamer halten – von EUCH bin ich nun nicht mehr abhängig...
freut sich Ramon Reinhardt

*Wow! Vermutlich ist etwa zu dieser Zeit im Osten ein Stern aufgegangen und drei weise Softwareproduzenten haben sich auf den Weg zu Deiner Krippe gemacht...
Nö, im Ernst: Finden wir toll! Würden sich noch mehr schwarze Schäfchen von Deinem Beispiel leiten lassen und fortan geläutert ihrer Wege ziehen, bräuchte man sich um die Zukunft des Amigas weniger Sorgen zu machen. Sobald die Auszeichnung „Kavalier der Szene" vergeben werden soll, bist Du für uns allererste Wahl!*

Allergisch?

Was ist besser als Ultra-Clerasil? Na, der superstarke Amiga Joker! Warum? Keine Ahnung! Aber ich erkläre es Euch:
Ich ging vor einem Jahr in die Apotheke, um mir ein Mittel gegen meine Atari-Allergie zu besorgen. Natürlich hatte ich meinen Sturz-

helm aufgesetzt, um die Leute vor dem schrecklichen Anblick meiner Pickel zu schützen. Doch dort traf ich einen Jungen, der Amiga Joker las. Er ließ mich ein paar Zeilen aus Eurem Heft lesen, und siehe da: die Pickel verschwanden! Seit diesem tollen Tag lasse ich mir keine Ausgabe des Amiga Joker mehr entgehen. Und seither laufen alle, die eine Atari-Allergie haben und keinen Amiga Joker lesen, mit einem Sturzhelm auf dem Kopf herum (gut, nicht?).
Da Euer Heft nun also eine Art Medikament geworden ist, werdet Ihr wohl oder übel folgenden Satz abdrucken müssen: Zu Risiken oder Nebenwirkungen lesen Sie das Betriebsgeheimnis oder fragen Ihren Arzt oder Zeitschriftenhändler.
informiert uns Swen Berbett aus Teningen

Dr. Schminkwahn hätte es nicht treffender formulieren können: Kippt all Eure Aspurun in den Gulli, verbrennt die Tagol – der Joker kuriert Euch von Pickeln, Mitessern, Langeweile, Ohrensausen, eingewachsenen Zehennägeln und Nebenhöhlenvereiterungen aller Art! Wir machen, daß Blinde wieder gehen und Lahme wieder sehen…

Blitzschlag

Folgendes ereignete sich am 27. Juli des Jahres 1991:
Beim Lesen des Amiga Jokers reifte in mir ein Gedankenblitz (Irre, was? Habt Ihr schonmal einen Blitz reifen sehen?), dessen Genialität schlicht umwerfend und wohl nur mit der Erfindung des Hakle-Feucht-Klopapiers zu vergleichen ist. Leider war ich mit dem Blitz etwas zu spät dran, die Elektrizität war ja schon erfunden, und das Preisausschreiben zur Girl-Seite war auch schon vorbei.
Naja, ich will Euch nicht hinhalten, denn Ihr seid sicher schon ganz gierig zu erfahren, was mir denn einfiel. Ich teile Euch also den genialsten, witzigsten, tiefschürfendsten, kurz besten Namen für die Girl-Seite mit: Er lautet… FE-MAIL!! Es ergeht somit folgender Apell an die Leser: Bitte stimmt alle für diesen tollen Namen, Brigitta stiftet für jeden, der diesen Namen wählt, einen Gratis-Kaffee…
verspricht Euch Boris Batgus

Potzblitz, möchte man da ausrufen. Machen wir aber nicht, stattdessen sagen wir Dir, daß die Idee wirklich nicht übel war. „War" ist bekanntlich Vergangenheitsform, und leider kommt Dein Vorschlag ja nun tatsächlich ein bißchen (zu) spät. Der Gratis-Kaffee ist somit ersatzlos gestrichen, aber einen Rat geben wir Dir ganz umsonst: Damit der Blitz demnächst etwas zeitgerechter einschlägt, solltest Du vielleicht ein paar ausgedehnte Spaziergänge während der kommenden Herbstgewitter in Erwägung ziehen!

Keine Nummer ohne Nummern

Ich, der Junge aus Fishtown, bin im Begriff, Eure Mailbocks zu revolutionieren: Anstatt erst zu schleimen und dann aufzulisten, mache ich es umgekehrt!
1. Wieso bekam Sex Olympics trotz seiner netten Grafik nur 6 (in Worten: sex) Prozent?
2. Was haltet Ihr von einer großen Raubkopienumfrage, z.B.:
a) Wieviele Raubkopien/Originale hast Du?
b) Wieviel gibst Du im Monat für Spiele/Leerdisketten aus?
c) Was ist Dein Lieblingsgenre?
d) Bist Du glücklich?
Daß die Umfrage anonym sein müßte, versteht sich von selbst.
3. Im Know How Index stehen sooo viele Cheats. Veröffentlicht die doch mal in alphabetischer Reihenfolge.
4. Ihr könntet bei Euren Tests deutlicher schreiben, wieviele Disketten ein Spiel hat.
5. Ihr könntet öfters Jahresabos verlosen.
6. Daß Ihr aus Platzgründen

die älteren Spiele aus dem Index nehmt, ist logisch. Ihr solltet aber die Joker-Hits ehrenhalber drinlassen.
7. Tschuldigung, aber was um Himmels Willen bedeutet „SF"? Süße Frucht, sensationeller Freistoß, sanfter Fall oder was, ey?
8. Nun das versprochene Lob: Bei Euch ist selbst das Impressum spannend wie ein Krimi. Schleim genug? Schleim nicht genug? Pech gehabt, mehr gibt's nicht...
so bitter enttäuscht uns Kai Minßen aus Bremerhaven

Wir, die Leute aus Hair-City, sind schlichtweg begeistert von Deinen Reformen – Du stehst in einer Reihe mit Luther, Marx und Ghandi! Heißen die Reformhäuser eigentlich so, weil Du mal drin gewohnt hast?
1. Gegenfrage: Was findest Du an einer sex-prozentigen Grafik eigentlich nett? Das abgebildete Foto war nicht repräsentativ, der Rest ist noch viel schlimmer.
2. Wenig, wen interessiert's? Hey, wir sind eine Zeitschrift, nicht das statistische Bundesamt!
3. War der Know How Index eigentlich jemals anders geordnet? Schwamm drüber, auch Revolutionäre sind nicht unfehlbar...
4. Wenn nix dabei steht, hat das Game eine Disk. Wenn was anderes dabeisteht, dann steht ja was anderes dabei.
5. Stimmt.
6. Keine so gute Idee, sonst geht über kurz oder lang die Übersicht flöten.
7. SF bedeutet saudumme Frage. Reingefallen, in Wahrheit ist es die Abkürzung für Science Fiction.
8. Was heißt hier „Schleim genug"? Die kurze Erwähnung einer Tatsache kommt nichtmal annähernd in schleimige Regionen (nur wenige Krimis sind so spannend wie unser Impressum). Wir sind enttäuscht!

Zu ungenau!

Da ich im Besitz aller AJ-Hefte bin, ist mir eines aufgefallen: Ihr beschreibt in Euren Tests meistens nur das Äußerliche. Ihr sagt z.B., was Euch an dem Spiel gefällt (Grafik, Sound, zu viel Diskettenwechsel, usw.), Ihr erwähnt aber zu selten, was beim Spiel gemacht werden muß oder was Besonderes passiert. In der letzten Ausgabe schreibt Ihr z.B. nicht, daß es bei „Eye of the Beholder" ein tolles Intro gibt oder wie man die Sprüche anwendet. Bei „Toki" erwähnt Ihr nicht, daß es einen Schrägschuß gibt. Natürlich müßtet Ihr jetzt sagen, daß ich mir das Original kaufen und die Anleitung lesen soll. Gut, ich kaufe mir zwar ca. einmal pro Monat ein Spiel, aber für mehr sind sie mir einfach zu teuer – wieder das alte Problem...
Ich verlange natürlich nicht, daß Ihr eine Zeitschrift für Raubkopierer werdet, aber eine ausführlichere Beschreibung zum Spielgeschehen würde gut zu Euch passen...
meint PTB-Man aus Oberhausen

Wenn wir müssen, dann sagen wir's halt: Kauf Dir das Original und lies die Anleitung! Ein Test ist nunmal keine Beschreibung (auch wenn manche Kollegen das gerne verwechseln); ob man bei „Toki" auch schräg schießen kann, ist für die Qualität des Spiels ebenso unerheblich wie das Intro bei „Eye of the Beholder". Daß der Amiga-Beholder im Gegensatz zur PC-Vorlage eine schöne Schlußsequenz hat, ist hingegen eine Besonderheit – und stand daher auch im Artikel. Kurz und gut, unsere Aufgabe sehen wir darin, herauszufinden, was an einem Spiel gut oder schlecht, alt oder neu ist. Das Abschreiben der Anleitung (wie wende ich die Zaubersprüche an) kann nicht Sinn der Übung sein.

Hoch lebe der Kicker Cup!

1. Ein dickes, fettes, hypermegastarkes Lob für den Kicker-Cup. Es ist immer wieder ein Muß für meinen Freund und mich, die Postkarte für den FC Joker zu bekritzeln. Aber eine Sorge haben wir beide: Irgendwann (in ca. drei Jahren)

werden alle Spiele vorbei sein (schlurz, schnief). Oder wird es den Kicker Cup auch danach noch geben (lechz, stöhn, beten tun wir ja schon!)? Vielleicht steigt der FC Joker ja auf. Wenn nicht, müssen wir halt den FC Brork gründen – der leiht dann von uns 1,- DM, und wir verlangen 1.000.000 DM Zinsen (yeahh!).
2. Ich bin am Verzweifeln! Soll ich mir jetzt ein Super Famicom zulegen, das meiner Freundin Gesellschaft leistet, oder mit meinem Bruder einen besseren PC kaufen?
3. Wie wäre es mit einem Hardball 2 Turnier? Ich liebe dieses Spiel, und das tun sicherlich auch ein paar andere.
4. Euer Cover wird immer besser! AJ 5/91 und 7/91 sind absolut affengeil!
lobt uns Guybrush Threepwood, alias Björn aus Neumünster

Irgendwann hat alles mal ein Ende (ja, wir wissen, daß die Wurst zwei hat), sogar der Kicker Cup. Wann es soweit ist, steht aber noch so weit offen, daß die Sorge wohl etwas verfrüht ist. Davon abgesehen reagiert Brork auf Wucherzinsen ausgesprochen reizbar! Aber weil wir gerade beim Geschäftemachen sind: Wie wär's, wenn Du Deinen Bruder verkaufst, und Dir dann ein Super Famicom und einen PC anschaffst? Spaß beiseite, die Auswahl an guten Games für das Super Famicom ist zur Zeit noch sehr dürftig. Auf dem PC sieht's da viel besser aus, es sei denn, Du stehst nur auf Actionspiele. Für das Cover-Lob sei bedankt, und was das Turnier betrifft – naja, Hardball ist in unseren Breitengraden eigentlich nicht unbedingt Volkssport Numero Uno…

Errare humanum est?

OK, erst will ich ein braver Schleimer, äh Leser sein und Euch loben. Nun aber zur Sache: Hat jemand von Euch Latein gelernt? Nein? Das konnte man in der letzten Ausgabe auch feststellen, denn Euer lieber Michael hat im Editorial Scholastiker zum Volksmund degradiert. Das Sprichwort „Über Geschmack läßt sich nicht streiten" (De gustibus non es disputandum) stammt eben nicht vom „völkischen Plappermäulchen"! Ich weiß ja nicht, für wie weise Ihr den Volksmund haltet, aber man sollte schon ein bißchen differenzieren…
Weiter geht's mit der Kritik: Der Bericht über die CES war ja ganz interessant, aber ich fand es schade, daß Ihr nicht geschrieben habt, welche Spiele auf der Magnetic Scrolls Compilation genau drauf sind. „Fish" konnte man anhand des Packungsfotos erkennen, aber der Rest?
rätselt Christian Gines aus Unna

Der liebe Michael läßt Dir Folgendes ausrichten: Auch wenn die Weisheit des Volksmundes getrost bezweifelt werden darf, so ist er doch von jeher ganz groß im annektieren. Das ist auch lateinisch und bedeutet (sinngemäß) übernehmen. Anders gesagt: Wenn ein Ausspruch nur verbreitet genug ist, dann zählt er zum Volksmund – basta. Weil der Michi aber wirklich lieb ist, hat er sich gedacht, daß Du mit dieser Auskunft vermutlich nicht zufrieden bist. Und weil der liebe Michi nur zufriedene Leser will, hat er extra für Dich die tolle Adventure-Sammlung ins diesmalige Compilation-Special aufgenommen. Wie könnte man so einem lieben Menschen je böse sein?

Jetzt motze ich!

Da wird im Joker 7/91 auf der letzten Seite die Flugsimulation „Birds of Prey" angekündigt – und was dann? Ich zerwühle die ganze Ausgabe 9/91, aber weit und breit kein „Birds of Prey"! Okay, dachte ich mir, das liegt sicher an den Herstellern, aber wenigstens eine Richtigstellung Eurerseits wäre doch vonnöten gewesen, oder war das nur ein Werbegag?
Sonst finde ich Euch ja spitze – aber bitte beantwortet mir noch eine Frage: Wißt Ihr, ob die Programmierer der Spiele Z-Out und Turrican 2 Fans vom Film „Alien" sind? Ich kam auf die Idee, weil in beiden Games immer wieder Viecher aus dem Film auftauchen.
Und noch was zum Thema „Software ist zu teuer": Ich kenne viele Leute, die rümpfen die Nase, wenn sie ein Game sehen, das vom Preis her billig ist. Und obwohl vielleicht im Joker stand, daß das Game jedem Vollpreisspiel das Wasser reichen kann, wird doch die teure Alternative gekauft. Also Leute, gebt Billigsoft eine Chance, sonst werden die Games nie billiger! Die Firmen sagen sich natürlich, wenn die Leute lieber teure Soft kaufen, wozu soll ich sie dann billig hergeben?
Soweit die Hypothese von Sascha Dosenbach aus Karlsruhe

Ein klares Wort zum Thema Vorschau: Hätten wir bereits Testversionen der angekündigten Spiele, dann bräuchten wir sie nicht anzukündigen, sondern hätten sie schon getestet. Klaro? Klaro! Von daher müssen wir uns diesbezüglich voll und ganz auf die Angaben der Hersteller verlassen – daß wir (und Ihr) dann manchmal verlassen sind, ist halt Pech. Obwohl wir uns größte Mühe geben, den angekündigten Stoff ranzuschaffen, ist halt immer wieder mal der eine oder andere „Aussetzer" dabei. Entweder man nimmt das in Kauf, oder Ihr müßt ganz auf eine Vorschau verzichten; schreibt doch mal, was Euch lieber ist!
Daß die Grafiker bei Rainbow Arts Alien-Fans sind, ist gut möglich – wer ist kein Alien-Fan? Und wer über gute Billig-Soft die Nase rümpft, ist selber schuld: Oft sind solche Games ja nur deshalb so preisgünstig, weil bei der Verpackung, Werbung oder Beilagen gespart wurde!

Aus, Äpfel, Amen

Ganz recht, Ihr braucht gar nicht mehr weiterzulesen! Außer natürlich, Ihr habt vor, uns demnächst um Rat zu fragen, mit Lob bzw. Kritik zu überschütten oder einfach nur ein paar Anregungen loszuwerden. Dann solltet Ihr nämlich wissen, daß wir alle Zuschriften (sofern sie nicht abgedruckt werden) beantworten. Ja ehrlich! Ihr dürft nur nicht vergessen, Euren Absender deutlich zu schreiben und RÜCKPORTO – Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine – beizulegen. Und unsere Adresse solltet Ihr Euch merken:

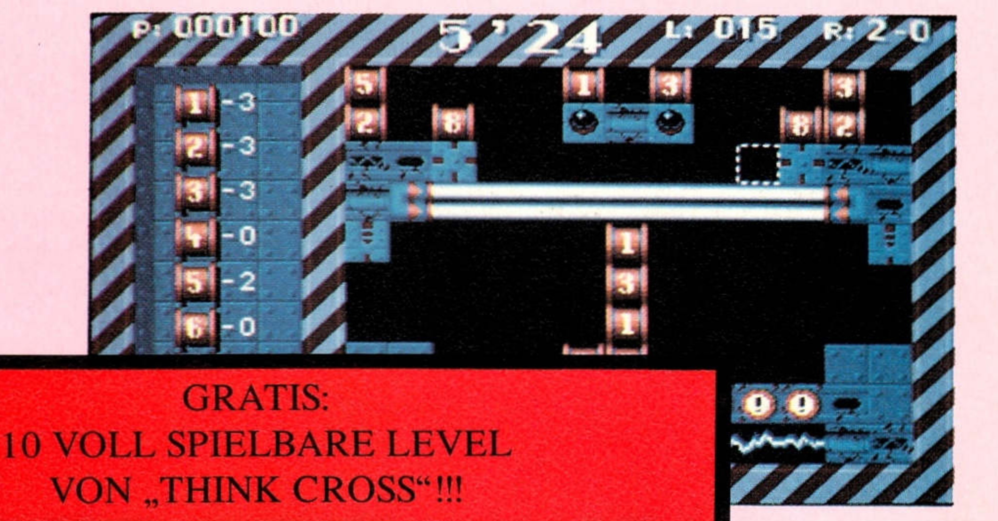
Joker Verlag
„Mailbox"
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar



Hol Dir das Abo mit Tüftel-Bonus

Abonnieren war immer schon gut – nun ist es noch besser! Wer jetzt sein Abo bestellt, bekommt den Joker zum Spartarif UND ein Demo mit 10 voll spielbaren Leveln von „Think cross“!!!

Lächerliche 60,– DM (Ausland: 72,– DM) müßt Ihr anlegen, und schon kommen sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres per Post – wenn die Jungs in Gelb nicht schludern, ist der Joker sogar ein paar Tage eher bei Euch als am Kiosk! Ihr spart also fünf Märker und jede Menge Schuhsohlen, aber das ist längst nicht alles:



GRATIS:
10 VOLL SPIELBARE LEVEL
VON „THINK CROSS“!!!

Jeder neue Abonnent bekommt zusätzlich eine voll spielbare Demoversion von „Think cross“, der brandneuen Spitzen-Tüftelei von Max Design. Satte 10 Level lang könnt Ihr mit dem tollen Hirntrainer Eure kleinen grauen Zellen auf Trab halten, und das völlig kostenlos! Na, wenn das kein Angebot ist?!!

Apropos Angebot, wer selber schon ein Abo hat, braucht auch nicht Trübsal zu blasen: Wenn er nämlich einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt er von uns sogar ein komplettes Game – ein richtig schönes, nix PD! Tragt die frohe Kunde vom verbilligten AMIGA JOKER und dem coolen TÜFTEL-DEMO also hinaus in die Welt, denn der Neuabonnent braucht nur Namen und Adresse des Werbers auf seiner Bestellung zu vermerken, und schon geht ein Spiel auf die Reise. Voraussetzung ist, wie gesagt, daß Ihr selbst ein Abo habt…



Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ____ /____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: ____

Konto-Nr.: ____

Geldinstitut: ____

Bankleitzahl: ____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr.: 444 714 - 806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

BOMICO PRÄSENTIERT:

AB 05.10.1991 BEI IHREM HÄNDLER

Deutschlands führendes Softwaremagazin

"ADVENTURE MIT KLASSE UND VERSTAND"

ASM 2/91

PROJEKT PROMETHEUS:

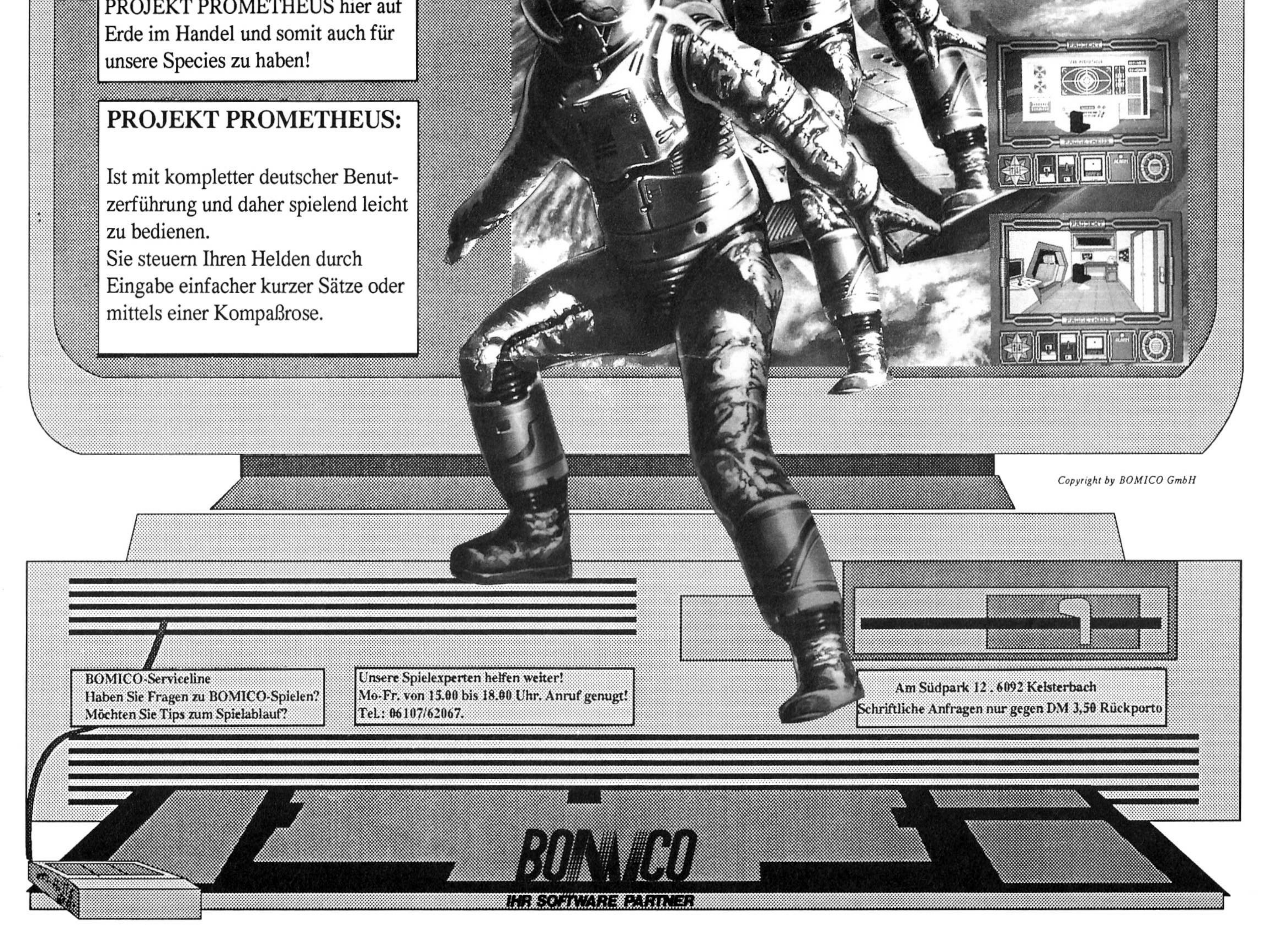


Ein Rollenadventure mitten im Universum, bei dem Sie als Captain Marc Adams ein Raumschiff mit lebenswichtigem Material sicher zur Erde bringen sollen.
Das Überleben der Menschheit hängt von Ihnen, Ihren Ideen und Ihrer Entschlossenheit ab. Beweisen Sie Mut und Geschicklichkeit, und führen Sie das Projekt erfolgreich zuende.

PROJEKT PROMETHEUS

PROJEKT PROMETHEUS:

Ist garantiert ein galaktisches Spielervergnügen; jedoch nicht nur für Außerirdische, denn ab 5. Oktober ist


PROJEKT PROMETHEUS hier auf Erde im Handel und somit auch für unsere Species zu haben!
PROJEKT PROMETHEUS:
Ist mit kompletter deutscher Benutzerführung und daher spielend leicht zu bedienen.
Sie steuern Ihren Helden durch Eingabe einfacher kurzer Sätze oder mittels einer Kompaßrose.
Copyright by BOMICO GmbH
BOMICO-Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genugt!
Tel.: 06107/62067.
Am Südpark 12 . 6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen DM 3,50 Rückporto
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Der Amiga Joker meint:
Robin Hood – ein Spiel für Arm und Reich!

Frohe Kunde für alle Witwen und Waisen – der Rächer der Enterbten ist wieder unterwegs! Gleich mit zwei Filmen kommt der Mann in Grün dieses Jahr in unsere Kinos, und die unvermeidliche Versoftung ist auch schon fertig. Hier ist es also, das Spiel zur Legende.

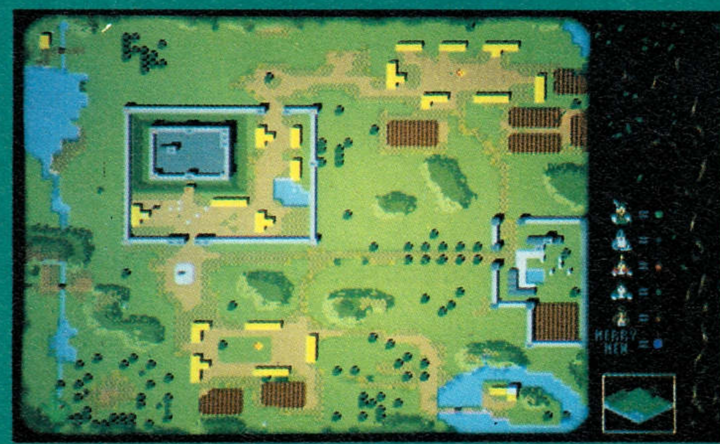
Ich glaub, ich steh im walde...

Robin Hood

Vor rund 800 Jahren jagte der böse Sheriff von Nottingham den Ritter Robin von Locksley aus seiner schönen Burg, worauf sich der frischgebackene Ex-Lord ohne festen Wohnsitz im Sherwood Forest verkroch. Dort zog er sich eine grüne Strumpfhose an, setzte ein passendes Hütchen auf und war fortan damit beschäftigt, das englische Bruttosozialprodukt neu zu verteilen. So jedenfalls will es die Legende, hier ist es jedoch gar nicht so einfach, ein Volksheld zu werden: erstens braucht man dafür die Hilfe verläßlicher Freunde, zweitens muß man das Vertrauen der Bevölkerung gewinnen, und drittens möchte unser Held ja auch noch seine Burg zurückerobern und sich am Sheriff rächen. Leider werden beide hervorragend bewacht…

Durch die isometrische 3D-Perspektive erinnert das Game auf den ersten Blick stark an „Populous", aber das Spielprinzip ist dann doch ganz anders. Über diverse Icons bringt man Robin zum Laufen, Schießen (mit Pfeil und Bogen), Prügeln, Reden und Objekte aufsammeln; es handelt sich hier also mehr um ein actionbetontes Adventure. Ein eigener Screen zeigt die Werte für Geld, Energie, Stärke und Popularität an, besonders letzteres ist wichtig. Wer nicht immer schön den Armen hilft, hat auch die öffentliche Meinung nicht auf seiner Seite, und dann hat es z.B. gar keinen Sinn, die Burg zu stürmen – versucht man es trotzdem, erlebt man eine böse Überraschung! Anhänger um sich zu scharen, ist ebenfalls überlebensnotwendig, denn sonst endet jede Verhaftung beinahe automatisch mit dem Tod. Und weil auch der tugendsamste Held nicht immer bloß Gutes tun kann, darf man zur Entspannung um die holde aber widerspenstige Maid Marian werben.







Was Robin Hood von anderen Digi-Abenteuern unterscheidet, ist eine Extraportion Humor, der Ablauf in Echtzeit, und daß die Bewohner der Spielwelt notfalls auch ohne unseren Helden auskommen: Die guten Leute besuchen den Markt, bauen eine Kathedrale, singen, tanzen und gehen auf die Jagd, egal ob Robin Däumchen dreht oder einen Überfall nach dem anderen veranstaltet. Die optische Präsentation des Programms mag auf den Fotos nicht sonderlich aufregend aussehen, aber in der Bewegung macht sie wesentlich mehr her. Besonders die Animationen der (winzigen) Menschen sind wirklich gelungen! Die flotte Titelmusik und die atmosphärischen FX können ebenfalls überzeugen, gleiches gilt für die Handhabung. Allerdings mit einer Einschränkung: Die kombinierte Maus-/Tastatursteuerung ist manchmal etwas umständlich.

Alles in allem bietet Robin Hood aber abwechslungsreichen Adventurespaß – dank des kommoden Schwierigkeitsgrades und der nicht allzugroßen Spielwelt auch für weniger erfahrene Abenteurer empfehlenswert! (Kate Dixon)



Robin Hood

Grafik:	76%
Sound:	76%
Handhabung:	73%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	74%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Millennium/U.S. Gold
Genre: Abenteuer

Spezialität: Komplett in deutsch, der Spielstand kann natürlich gespeichert werden.

Photos Courtesy of Imperial War Museum, London, England

„Es ist unbeschreiblich, das Gefühl wiederzugeben, das ich empfinde, wenn ich hoch über den Wolken fliege, und unter mir breiten sich nicht nur ein, sondern vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich überschaue sie von hoch oben über den Wolken."

"Erster Weltkrieg-Pilot"

Red Baron™

SIERRA
ab sofort bei
BOMICO

Zweifellos gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl für's Detail. Insbesondere Elemente, die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenbedienung und die Fähigkeit, Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

Red Baron übertrifft all diese Eigenschaften und geht sogar einen Schritt weiter, indem es nicht nur selbstverständliche Details anbietet, sondern auch einen Eindruck von der damaligen Zeit vermittelt. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, alles, was einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten bewegte.

Wir gehen zurück in eine Zeit, als die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen, um zu überleben. Es war die Zeit, in der die Jagdflieger der verschiedenen Nationen in unausgesprochener Waffenbrüderschaft verbunden waren. Die Zeit der ersten Fliegerasse.

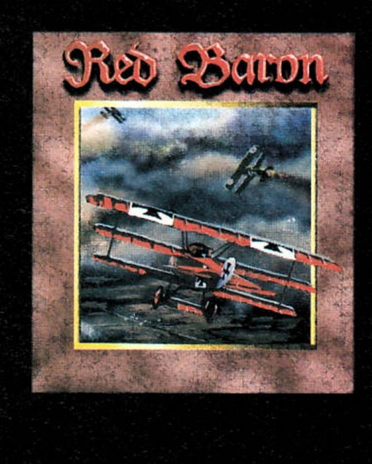
Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Erleben Sie das Gefühl, als Jagdflieger in einem Krieg zu kämpfen, der Piloten und Maschinen das Letzte abverlangte.

YOUR SQUADRON OF [THREE] WILL BE FLYING [FOKKER DR.I](S) AGAINST [EXPERIENCED] BRITISH PILOTS. YOU WILL FLY IN [SOLO] FORMATION AND USE [STANDARD] TYPE AMMUNITION. THE TIME OF DAY IS [DAYTIME].

28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder.





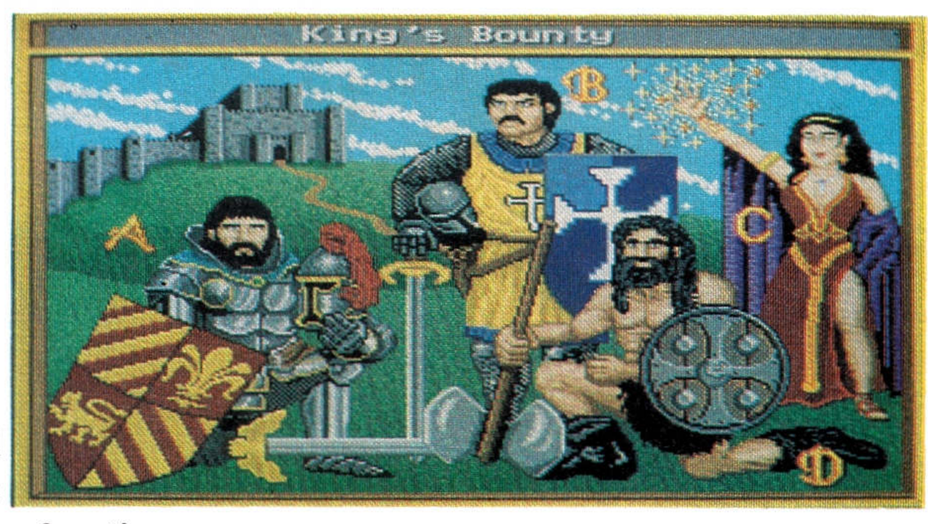
BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach — ***IHR SOFTWARE PARTNER*** — **Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto**





Wenn ein gestandener Rollenspieler New World Computing hört, dann denkt er an die „Might and Magic“ Reihe. Bloß: Gestandene Rollenspieler sind hier gar nicht gefragt!



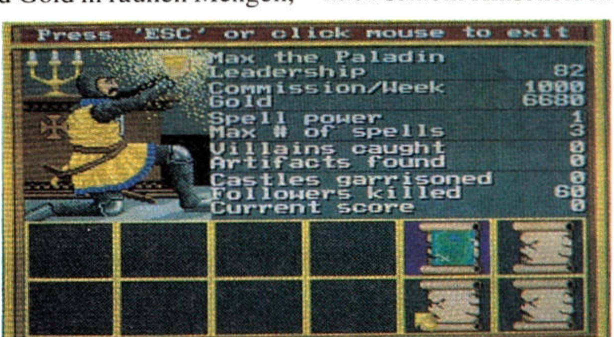
Der Amiga Joker meint:
King's Bounty bietet königliches Spielvergnügen!

Bei der amerikanischen Company hat man nämlich inzwischen gemerkt, daß auch andere Leute einen Computer besitzen – und genau für die ist dieses „Fast-Rollenspiel“ gedacht. Erst kam der Testlauf auf PC und C 64, dann wurde der „königliche Schokoriegel“ amigagerecht aufbereitet – Ordnung muß sein.

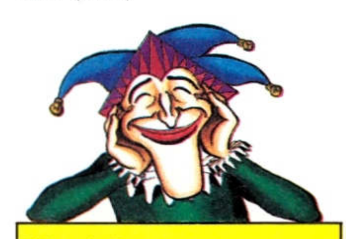
Deshalb kann man es auch nicht durchgehen lassen, daß ein schurkischer Dieb König Maximus das Zepter der Ordnung geklaut hat. Zur Wiederbeschaffung bieten sich vier Helden an: Ein Ritter mit großer Gefolgschaft und Gold in rauhen Mengen, der jedoch mit der Zauberei auf Kriegsfuß steht, und ein Paladin, der sich zwar mit dem Hexen leichter tut, dafür aber in militärischen Dingen nicht so bewandert ist. Oder man wählt den Barbaren, der dem Ritter recht ähnlich ist, darüberhinaus hohe Einkünfte hat und leicht befördert wird. Für das vermeintlich schwache Geschlecht steht noch eine Magierin bereit – fehlende Körperkraft ersetzt sie durch geschickten Umgang mit dem Zauberstab. Ist die Entscheidung gefallen, braucht man nur noch eine Armee. Eine Armee??? Ganz recht, 25 verschiedene Sorten von Kriegern ersetzen hier die üblichen Party-Mitstreiter. Der Vorteil: Während ein herkömmlicher Charakter nach seinem Hinscheiden eine schmerzliche Lücke hinterläßt, kann man niedergemetzelte Armeeteile einfach nachkaufen! Rekrutieren lassen sich Soldaten, Dämonen, Vampire und ähnlich interessante Wesen …

Die Suche nach dem verlorenen Zepter gestaltet sich dann sehr komfortabel, beispielsweise gibt's ein feines Automapping, eine wunderbare Maussteuerung und viele witzig gemachte Statistiken. Bei King's Bounty werden also auch Einsteiger nicht so schnell die Übersicht verlieren, und das, obwohl reichlich zu tun ist: Man kann auf Kopfgeldjagd gehen, Burgen belagern, allen möglichen Krimskrams erwerben (Schiffchen, Katapulte, Zaubersprüche) und erlebt viele positive (Schatztruhen) und negative (böse Monster) Überraschungen. Natürlich darf auch die Aussicht auf Beförderung nicht fehlen. Es gilt zwar nur einen einzigen Wert zu verbessern, nämlich die „Führungsstärke“, aber stellt Euch das bloß nicht so einfach vor!

Auch wenn das Zaubern hier nur eine Nebenrolle spielt, die Dungeons durch Abwesenheit glänzen und die Rätsel mehr dekorativen Charakter haben – durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad und die verschiedenen Lösungswege (als Paladin, Magierin, etc.) ist das Game viel umfang- und abwechslungsreicher, als man zuerst meint. Dazu kommt eine bunte und hübsch animierte Grafik, lediglich der Sound mit den wenigen FX und Jingles (keine Musik) ist ein bißchen flau ausgefallen. Abenteurer, die nicht darauf bestehen, andauernd mit Hit- und Spellpoints zu jonglieren, werden sicher ihre Freude an King's Bounty haben! (mm)







King's Bounty

Grafik:	71%
Sound:	46%
Handhabung:	80%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	78%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: New World Computing
Genre: Abenteuer

Spezialität: Englische Anleitung, Codeabfrage, HD-Installation. Mehr Sound und weniger Nachladezeiten bei 1MB.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
3D Constructions Kit(e)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	—	—	74,95
4D Sports Drivin	—	—	74,95
688 Attack Sub	64,95	—	74,95
A.T.P. Airline Tr.Pil.	—	—	87,95
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Amos Compiler	69,95	—	—
Andrettis Rac. Chall.	—	—	74,95
Animation Studio	249,95	—	—
Arachnophobia	—	—	69,95
Armalyte	64,95	64,95	—
Armor Alley	—	—	74,95
Armour Geddon	62,95	62,95	—
Atomino	62,95	62,95	67,95
Australian Pioneers	64,95	—	74,95
Back to the Future III	69,95	69,95	62,95
Ball Game	64,95	—	64,95
Bandit Kings	82,95	—	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	—	89,95
Bards Tale II	64,95	—	54,95
Bards Tale III	67,95	—	76,95
Battle Chess II	—	—	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Beast Buster	72,95	—	—
Betrayal	72,95	72,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	58,95
Big Deal	72,95	—	—
Bill & Ted	—	—	74,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	—	79,95
Brat	62,95	62,95	—
Brigade Commander	64,95	—	—
Buck Rogers dtsch.	94,95	—	94,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	a. A.	a. A.
Cadaver	69,95	69,95	a. A.
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a. A.
California Games II	—	—	74,95
Castles	—	—	79,95
Centurion – Defend. of Rome	67,95	—	67,95
Century	62,95	—	—
Champions of RAJ	62,95	59,95	66,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	—
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	—
Chrystals of Arborea	64,95	64,95	69,95
Chuck Yeager Air Combat	—	—	79,95
Chuck Rock	59,95	59,95	—
Civilization	—	—	89,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Command H.Q.	—	—	89,95
Conflict Middle East	72,95	—	84,95
Corporation	—	—	89,95
Crash Course	—	—	74,95
Cricket	72,95	—	—
Crime does not Pay	64,95	64,95	64,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Cruise for a Corps	72,95	—	a. A.
Cubulus	59,95	—	—
Curse o.t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	—	86,95
Das Stundenglas	72,95	—	72,95
Death Knights of Krynn	77,95	—	—
Death or Glory	—	—	86,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	—	—
Dick Tracy	62,95	58,95	62,95
Die Kathedrale	84,95	—	84,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	—	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	—
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drakkhen (d)	67,95	—	69,95
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	—
Earl Weaver 2.0	—	—	69,95
Elite Plus	—	—	89,95
Elvira Mistress o.t.Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	—
Epic	62,95	62,95	—
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95	62,95
European Super League	59,95	59,95	59,95
Eye of the Beholder dt.	74,95	—	74,95
F 117 A Nighthawk	—	—	89,95
F-14 Tomcat	—	—	89,95
F-15 Strike Eagle II	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon 3.0	—	—	93,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	—
F-16 Falcon Miss. D. II	59,95	59,95	—
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	—	86,95
Final Battle	64,95	64,95	—
Final Command	68,95	68,95	68,95
Finale	59,95	59,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	—
Flight of the Intruder	89,95	89,95	89,95
Formel 1 G.T. Circuits	69,95	—	—
Frenetic	59,95	59,95	—
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gateway t. Savage Front.	—	—	77,95
Gauntlet 3	a.A.	a.A.	a.A.
Genghis Khan	82,95	—	83,95
Germ Crazy	62,95	62,95	—
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	62,95	—
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	—	—
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	—	—	87,95
Hägar	64,95	—	—
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Harpoon	74,95	—	98,95
Heart of China	—	—	94,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
High Energy II	69,95	—	74,95
Hillsfar	69,95	66,95	—
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hollywood Collection	69,95	69,95	—
Hunter	72,95	—	—
Hydra	66,95	—	—
Ilyad	67,95	—	—
Imperium	67,95	67,95	—
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	—
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	—	74,95
Jet Fighter II	—	—	94,95
Keys of Maramon	—	—	74,95
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kid Gloves	65,95	—	—
Kind of Magic III	64,95	—	—
Kings Quest IV *	96,95	96,95	96,95
Kings Quest V *	96,95	—	99,95
Knights of the Sky	77,95	—	94,95
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry (d) III *	96,95	96,95	96,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chopper	—	—	99,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Life & Death II	—	—	74,95
Links	—	—	86,95
Links Bayhill Course	—	—	44,95
Links Beautiful Course	—	—	44,95
Links Firestone Course	—	—	44,95
Links Pinhurst Course	—	—	49,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	—

FUNNY SOFTWARE

Oliver Heck
Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711 / 8 56 85 34 – 85 03 25
VERSAND + LADEN

· NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU ·

IN HESSEN

unser telefonischer BESTELLSERVICE
von 12.00 - 18.00 Uhr
TEL. 0 69/62 74 89

ACHTUNG: WIR ERÖFFNEN AM 1. OKTOBER 1991 UNSERE

FILIALE IN FREIBURG:

FUNNY SOFTWARE – OLIVER HECK
SCHREIBERSTRASSE 18 · 7800 FREIBURG

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-. Eilzuschlag DM 7,00. Ausland: Nur Scheck Vorauskasse + DM 21,-. * bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich – für Druckfehler keine Gewähr

Viele kaufen bei uns – nicht immer – aber immer mehr!

GRÖSSER SCHÖNER - AKTUELLER
WIR ZIEHEN UM AB 2. NOVEMBER '91
HOHE-WART-STRASSE 1 - 7000 STUTTGART-FELLBACH
SUPERPREISE - RIESENAUSWAHL - TOP-BERATUNG

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
M.U.D.S.	69,95	69,95	79,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magnum	72,95	72,95	—
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Master Golf	79,95	—	—
Maupiti Island	64,95	64,95	—
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Medieval Lords	—	—	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	—
Megatraveller I	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	—
Mercs	64,95	—	—
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	—	59,95	59,95
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter II	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	—
Might & Magic II	72,95	—	72,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monster Business	64,95	—	—
Monster Pack	64,95	64,95	—
Moonbase	82,95	—	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	—
Moonwalker	64,95	54,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	—
Navy Moves	64,95	69,95	—
Navy Seals	66.95	66,95	—
Necronom	69,95	—	—
Ninja Remix	64,95	64,95	—
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	—
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	64,95	64,95	72,95
Oriental Games	59,95	—	—
Out Zone	64,95	64,95	—
P.P. Hammer	54,95	—	—
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	—
PGA Tour Golf	69,95	—	69,95
Phantasie Bonus Ed.	69,95	—	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Platinum Top 4	59,95	—	—
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II *	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	68,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Ports of Call	59,95	—	84,95
Power Monger	74,95	74,95	—
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	—
Power Pack	69,95	69,95	—
Power Slide	64,95	64,95	—
Predator II	62,95	62,95	62,95
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Proflight	94,95	84,95	—
Projectyle	68,95	68,95	—
Project Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Pro Sport Challenge	72,95	—	72,95
Quest for Glory	96,95	96,95	96,95
Quest for Glory II	96,95	96,95	96,95
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Ralph Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycoon	78,95	—	84,95
Reach for the Skies	a.A.	a.A.	—
Red Baron (d)	96,95	—	96,95
Return of Medusa II	66,95	66,95	—
Revelation	54,95	54,95	64,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	64,95
Rise o. t. Dragon	82,95	—	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop II	59,95	59,95	—
Romance o.t. three Kingd.	98,95	—	—
Rules of Engagement	—	—	79,95
Sands of Fire	—	—	74,95
Sarakon	62,95	62,95	—
Search for the Titanic	72,95	—	72,95
Secret of Silv. Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Smash Hits	69,95	—	69,95
Secret Weapons o. Luftw.	—	—	94,95
Silent Service 2	79,95	79,95	82,95
Sim City	68,95	68,95	69,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 1	44,95	—	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	—	44,95
Sim Earth	a.A.	a.A	96,95
Sorcerian	—	—	79,95
Space Quest III * (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest IV	96,95	—	96,95
Speedball II	64,95	64,95	—
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	—	84,95
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starlord	64,95	—	—
Stellar 7	62,95	—	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Super Monaco Grand Prix	62,95	—	—
Super Off Road	69,95	69,95	—
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	—
Sword of Aragon	74,95	—	74,95
T.N.T.	68,95	68,95	—
Take a Trip to Britain	—	—	64,95
Team Suzuki	62,95	62,95	—

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
The Cardinal of the Kremlin	64,95	—	—
The Hunt for Red October	—	62,95	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	—
The Winning Team	69,95	69,95	—
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	—	—	39,95
Time Quest	—	—	78,95
Toni LaRussa Ult. Baseb.	—	—	83,95
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Toyota Celica	59,95	59,95	—
Tracon II	89,95	—	—
Traders	69,95	69,95	—
Train it	77,95	—	77,95
Transatlantic	a. A.	—	—
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican II	64,95	64,95	—
TV Sports Basket Ball	74,95	—	79,95
TV Sports Football (e)	39,95	—	39,95
Typhoon of Steel	74,95	—	74,95
Ultima Martian Dreams	—	—	64,95
Ultima V	74,95	74,95	74,95
Ultima VI	—	—	89,95
UMS II	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	—	—
Vaxine	59,95	59,95	59,95
Vroom	64,95	64,95	—
War in Middle Earth	—	57,95	—
Warlock the Avenger	64,95	64,95	—
Warlords *	67,95	—	67,95
Warriors of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzky Icehockey	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzky Icehock. II	a.A.	a.A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	—
White Death	74,95	—	—
White Sharks	54,95	—	54,95
Wild West World	84,95	—	87,95
Wing Commander	a. A.	a. A.	84,95
Wing Commander 2	—	—	89,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a. A.	a. A.	44,95
Wings of Death	68,95	68,95	—
Winning 5	73,95	73,95	—
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfpack	72,95	—	84,95
World Champ. Box. Man.	54,95	54,95	54,95
World Champ. Soccer	64,95	—	64,95
Worlds at War	—	—	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	79,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X-Copy Prof. m. Hardw.	79,95	—	—
Xenon II	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	—
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	—
Z-Out	59,95	—	—

* bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich

HARDWARE UND ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro. Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro. Standard transp.	DM	29,95
Competition Pro. Stand. transp.-grün	DM	34,95
Competition Pro. Stand. transp.-rot	DM	34,95
Competition Pro. Stand. transp.-blau	DM	39,95

ZUBEHÖR:

Elektronischer Bootselektor	DM	44,95
Maus – Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis – Ware Maus	DM	79,95
Color Maus - Graffiti	DM	89,95
Synchro Express	DM	99,--
Amiga Action Replay	DM	189,--
AMIGA 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis	DM	799,--
AMIGA 500 kompl. m. Maus incl. 1 MB Superpreis	DM	859,--
AMIGA - FARBMONITOR 1084 S	DM	579,--

ACHTUNG: PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

Speichererweiterung f. A 500 auf 1 MB:

m. Uhr + Accu, abschaltb., Garantie 6 Mon.	DM 74,--
m. Uhr + Accu, abschaltb., Garantie 1 Jahr	DM 79,--
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Dungeon Master	DM 134,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Kick Off 2	DM 134,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Cinemare (3 Sp.)	DM 199,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Railroad Tycoon	DM 149,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Elvira Mistress o. t. Dark	DM 144,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Monkey Island	DM 153,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Wolfpack	DM 144,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + F 15 Strike Eagle 2	DM 153,95

Speichererweiterung für A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	1,8 MB
DM 178,--	DM 228,--	DM 278,--	DM 328,--

Speichererweiterung für A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	2,3 MB
DM 228,--	DM 278,--	DM 328,--	DM 378,--

Speichererweiterung für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB	1,0 MB	2,0 MB	4,0 MB	8,0 MB
DM 278,--	DM 318,--	DM 376,--	DM 568,--	DM 928,--

Speichererweit. für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,--

Laufwerke zu Superpreisen

3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltbar für A 500	DM 154,--
3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltbar für Atari	DM 169,--
5,25" Floppy Drive extern, slimline abschaltbar für A 500	DM 194,--
3,5" Floppy Drive extern, slimline + Kick Off 2, RVF, Beast 2, Battle Squadron	DM 269,50
3,5" Floppy Drive intern, für A 500	DM 154,--
Laufwerke für PC 3,5" 1.44 MB	DM 159,--
5,25" 1.2 MB	DM 169,--
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerke	DM 20,--

Festplatten SCSI kompl. Systeme für A 500 im formschönen Gehäuse — A.L.F.2 — Autoboot extern:

40 MB Oktagon 20 ms	DM 1.098,--
52 MB Oktagon 15 ms	DM 1.368,--
85 MB Oktagon 15 ms	DM 1.786,--
105 MB Oktagon 15 ms	DM 1.898,--

Festplattenlaufwerke f. A 2000: SCSI - ALF 3 High-Performance:

52 MB 15 ms	DM 1.264,--
85 MB 19 ms	DM 1.682,--
105 MB 11 ms	DM 1.747,--

weitere Größen auf Anfrage

Original Commodore Turboboard 25 MHz incl. 2 MB Ram	DM 1.598,--
incl. 4 MB Ram	DM 1.898,--
Kupke/Golem Turbob. incl. 2 MB Ram	DM 1.498,--
Flicker Fixer f. A 500	DM 348,--
mit Multiscan-Monitor	DM 1.149,--

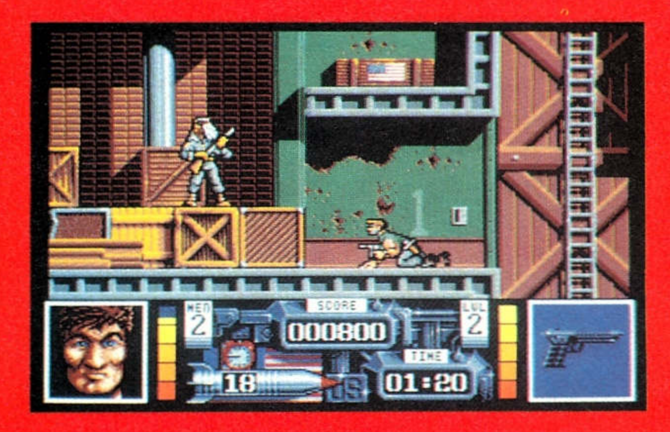
Drucker:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898,--
Fujitsu DL 1100 Color	DM 998,--
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt	DM 2.798,--
Original CDTV von Commodore incl. Fernbedienung	DM 1.489,--

CDTV Games und Anwendungen auf Anfrage

Soundkarte „SOUNDBLASTER" 11-stimmig DM 324,--

NAVY SEALS



Kill me again ...

Der Amiga Joker meint:
Navy Seals ist beinharte Actionkost für Plattform-Spezialisten!

Ein Actionspiel, bei dem sich der bombenlegende Held von Plattform zu Plattform schwingt und nebenbei reihenweise böse Buben niedermäht – hört sich ganz nach billiger Dutzendware an, was? Weit gefehlt!

Ocean, immerhin Spezialist für blutverschmierte Plattformen, ist mit dieser Filmumsetzung der Metzel-Konkurrenz um eine satte Gewehrlänge voraus. Damit ist allerdings nicht die Hintergrundstory gemeint, denn die ist genauso, wie man es in diesem Genre liebt und schätzt: Arabische Terroristen bedrohen den Weltfrieden, das Abendland steht kurz vor dem Untergang, aber zum Glück kommt gerade eine amerikanische Eliteeinheit um die Ecke ...
Nein, was Navy Seals zu einem Action-Schmankerl macht, ist das gelungene Gameplay. Denn in den acht Leveln kann man seine fünf Männer (Leben) nicht nur mit laufen/springen/schießen beschäftigen, sondern sie auch rumhangeln und krabbeln lassen – da werden Erinnerungen an selige „Batman" Zeiten wach! Dazu ist das Spiel stets hart aber fair, ja teilweise schon fast „realistisch": Die patrouillierenden Gegner reagieren nur auf Sichtkontakt, das Zeitlimit verdient seinen Namen (kein Trödellimit!), es gibt Bonuspunkte für's vorzeitige Fertigwerden und selbstverständlich viele schöne Extrawaffen.
Im Gegensatz zur ST-Version ist die Grafik am Amiga nicht nur hübsch, sondern auch weitgehend ruckelfrei animiert. Die Stick-Steuerung funktioniert befriedigend, Musik und Effekte lassen sich ebenfalls ganz gut ertragen – wer also (viel) Blut sehen kann, darf hier ruhig mal probeballern! (mm)



Navy Seals

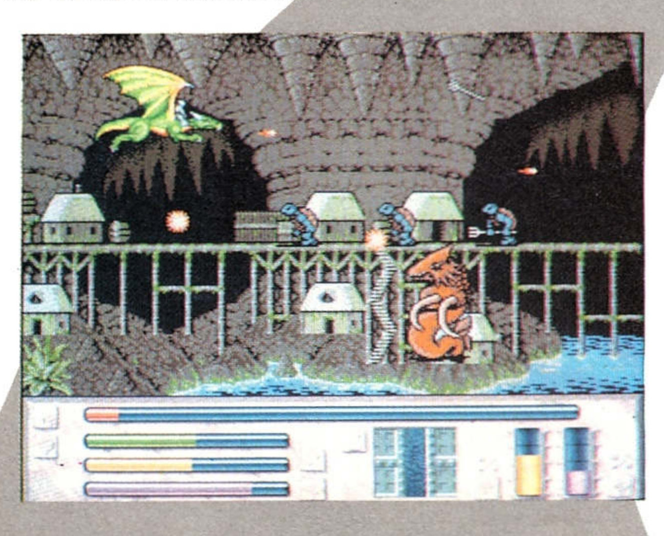
Grafik:	74%
Sound:	61%
Handhabung:	70%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Action

Spezialität: Deutsche Anleitung, Pause- und Escape-Funktion, drei Continues. Highscores werden nicht gesaved.

Bei Idea weiß man sich zu steigern: Nach dem Unglückswolf „Lupo Alberto" gefiel „Swords & Galleons" schon besser. Und auch das neue Game der Italiener zeigt aufstrebende Tendenz – südländisches Temperament mit einem Schuß teutonischer Strategie ...

Wer im Lande Manhur König werden will, sollte etwas vom Drachenreiten verstehen: Alle zehn Jahre streiten die Lindwurm-Jockeys um die Krone, wer da 100 Kavernen tunlichst flink mit seinem Feuerspucker durchflattert, bekommt das Ding. Die „Renn-Höhlen" liegen unter den Städten des Reiches und sind natürlich hochgradig monsterhaltig ...
Hat man unterwegs möglichst viele Unterweltler und den Obermotz am Levelende gekillt, winkt Bares als Belohnung. Und hier kommt nun ein bißchen Strategie ins Spiel, denn einerseits wollen Medizin (nur ein Leben!) und Extrawaffen bezahlt werden, andererseits müssen ausreichend Münzen übrig bleiben, um den teuren Transport zur nächsten Stadt blechen zu können. Für Pleitegeier ist der Traum vom eigenen Königreich an dieser Stelle also ausgeträumt, eine Chance bleibt aber noch: mit den letzten Kröten ins Wirtshaus latschen und sein Glück am Würfeltisch versuchen!
Die Grafik ist gar nicht übel, bloß ruckeln die Animationen und das (horizontale) Scrolling ein wenig – dafür fliegt sich unser Reittier ziemlich realistisch. Die Hintergründe und Screen-Armaturen wirken etwas einfallslos; an der Joysticksteuerung gibt es hingegen nichts zu bemängeln, und die Musik ist ebenfalls recht hübsch. Wer also neben dem Ballerfinger auch die kleinen grauen Zellen beschäftigen möchte, kann ja mal die Königskrone anpeilen. (jn)



DRAGON FIGHTER



Dragon Fighter

Grafik:	68%
Sound:	72%
Handhabung:	72%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Idea
Genre: Action

Spezialität: Kann gepaust werden, lange Ladezeiten. Ein Sticker liegt mit in der Box.

Alles über Disketten~Magazine

Sonderangebote oder Bauernfängerei?

Täglich erreichen uns etwa 12.874 Zuschriften mit der ewig gleichen Forderung: „Bringt doch mal was über Disk-Mags". Sollt Ihr haben. Dieses Special sagt Euch nicht nur, was von den Teilen zu halten ist – hier findet Ihr auch das gesamte Angebot auf einen Blick!

Zunächst stellt sich natürlich die Frage, was man sich unter einem Disketten-Magazin generell so vorzustellen hat. Naheliegend wäre eine Zeitschrift auf Diskette, und so war ja auch mal der Grundgedanke. Aber das ist längst vorbei, unter den 14 Magazinen, die momentan in Deutschland für den Amiga erhältlich sind, haben nur noch die wenigsten etwas mit dieser ursprünglichen Idee zu tun – und wenn, dann nur sehr begrenzt. Heutzutage soll dem Käufer vielmehr die Möglichkeit geboten werden, verschiedene Programme (von PD-Utilities bis zu durchaus hochwertigen Games) am Kiosk kaufen zu können. Die Qualität von Inhalt und Aufmachung ist dabei sehr unterschiedlich, was den Preis betrifft, herrscht hingegen erstaunliches Einvernehmen – exakt 19,80 DM möchte jeder Hersteller für sein Produkt haben.
Ehe wir uns nun das Angebot etwas näher ansehen, noch ein paar weitere Dinge, die alle Kandidaten gemeinsam haben: Sämtliche Magazine für die „Freundin" enthalten 3.5" Disketten ohne Kopierschutz und erscheinen normalerweise in regelmäßigen Abständen. Damit man sie am Kiosk auch findet, haben alle einen DIN A 4 Einband; meist ist das nur ein Stück Pappe mit einem Bogen bedruckten Papier herum. Ja, und außerdem sind die Dinger samt und sonders in Plastikfolie eingeschweißt – wer kauft schon ein Disketten-Magazin, bei dem bereits die Disk herausgeklaut wurde?

Logo

Mit stolzen acht Disketten-Magazinen stellt die Logo Software GmbH aus Hochstädt den Löwenanteil des Angebots, allerdings ist Quantität ja bekanntlich nicht das gleiche wie Qualität. Die Palette reicht von Anwendungen (**User Disc**, **Creativ**) über Mixturen bzw. Sonderausgaben (**American Gold**, **Best of PD**, **Logo Special**) und Spiele-Magazine (**Super Games**, **Taktik**) bis zum pseudo-erotischen **Amiga Nightclub**. In jeder Ausgabe findet man mehrere Programme samt Anleitung, allerdings handelt es sich dabei ausschließlich um PD und Shareware. Das meiste davon ist in Basic programmiert und sieht auch genauso aus, dazu gibt's gelegentlich noch Textfiles wie z.B. Tests – jedoch ohne Bilder. Der Einband der Magazine ist ausgesprochen sparsam gestaltet, auch war nirgends ein Label für die Disks zu entdecken, von denen jeder Ausgabe nur eine beiliegt. Daß nach dem Booten als erstes eine Werbung für die Produkte des Hauses erscheint, ist verständlich, daß laut Impressum aber für die Lauffähigkeit der Programme nicht gehaftet wird, weniger. Immerhin sollte aber lobend erwähnt werden, daß auf jedem Scheibchen ein Virusfinder installiert ist.

Computec

Auch der Nürnberger Computec Verlag ist ein Spezialist für Disketten-Magazine, wenngleich für die „Freundin" nur zwei Stück herausgegeben werden. Das wäre einmal die **Amiga Fun**, in der man Monat für Monat eine Disk mit ein bis zwei wirklich empfehlenswerten Games findet. Dazu gibt's noch ein DIN A 3 Poster und einen farbigen Disk-Sticker zum selber beschriften. Die Alternative nennt sich **Amigo!**, erscheint alle zwei Monate und bietet jeweils zwei Disks mit Spielen, Tools und Textfiles. Warum auch hier die Tests unbebildert über den Screen flimmern, erklärte uns Chefredakteur Christian Geltenpoth so: „Da wir grundsätzlich keine PD-Programme, sondern nur Soft in Vollpreis-Qualität veröffentlichen, würde der Speicherplatz dafür oft gar nicht ausreichen. Aber es stimmt schon, dieser Punkt wird generell ein bißchen vernachlässigt..." Ebenso erstaunlich wie erfreulich, daß trotz der gebotenen Qualität auf einen Kopierschutz verzichtet wird, außerdem gibt der Hersteller eine ausdrückliche Umtauschgarantie bei Reklamationen.

Markt & Technik

Unser Haarer Nachbar bringt ebenfalls zwei Disk-Mags heraus, nämlich **Amiga Spiele Disc** und **Amiga Power Disc**. Als einziger Anbieter verzichtet M & T auf den obligaten Pappkarton und liefert stattdessen ein professionell gestaltetes Heftchen zu den Datenträgern. Darin findet man hübsch gelayoutete Anleitungen samt Bildschirmfotos zum jeweiligen Angebot. Auf der monatlich erscheinenden **Power Disc** wäre das eine Diskette mit diversen Anwendungen und Spielchen von eher bescheidener Qualität. Die **Spiele Disc** wird unregelmäßig veröffentlicht und bietet mehrere Games auf einer Diskette – auch hier erreicht der Inhalt bei weitem nicht die Klasse der Verpackung. Hinzu kommt, daß bei beiden Magazinen manche Programme nur mit 1MB lauffähig sind, was leider nicht auf der Vorderseite des Titels vermerkt ist. Ansonsten stimmt der Service: Im Hauptmenü findet man reichlich Optionen (Drucker, Zweitlaufwerke, etc.), Diskettenaufkleber werden mitgeliefert, und Kopierschutz gibt es auch keinen.

Sonstige

Wer einen besonders gut sortierten Stammkiosk hat, könnte mal zwei Magazine von italienischen Herstellern entdecken: **Amiga Live** und **Amiga Club**. Beide erscheinen monatlich, das erste im Verlag L'Agora, das andere bei Systems Editoriale. Beide haben sich auf PD-Programme spezialisiert, beide bieten jeweils nur eine Disk mit einer Mixtur aus Spielen und Utilities, und beide muß man nach genauerer Prüfung eigentlich nicht unbedingt gesehen haben...

Als Fazit läßt sich sagen, daß der Markt sehr durchwachsen ist; ein vernünftiges Preis/Leistungs-Verhältnis ist hier wahrlich nicht an der Tagesordnung. Ob es sich bei Disketten-Magazinen also überwiegend um Sonderangebote oder doch nur um Bauernfängerei handelt, mag anhand dieser Marktübersicht jeder für sich selbst entscheiden. Soviel steht jedenfalls fest: Für ein paar PD-Programme (oder solche in entsprechender Qualität) und ein Stückchen Pappe in Klarsichtfolie sind knapp 20 Märker ein stolzer Preis...! (ml)



Action à la Amiga Fun: Quik an Silva



Sex à la Amiga Nightclub

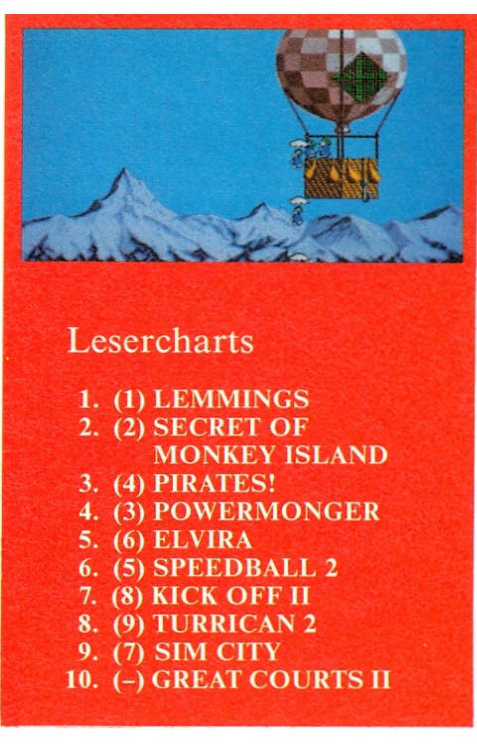


Plattformen à la Amiga Spiele Disc: Master Mage

Alle Disketten-Magazine im Überblick

	Hersteller	Erscheinungsweise	Preis	Disk/Sticker	Aufmachung	Programme	Spezialität
American Gold	Logo	monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner
Amiga Club	Systems Editoriale	monatlich	19,80 DM	1/1	sparsam	schwach (PD)	—
Amiga Creativ	Logo	3-monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner
Amiga Fun	Computec	monatlich	19,80 DM	1/1	ordentlich	sehr gut	Poster, Umtausch-Garantie
Amiga Live	L'Agora	monatlich	19,80 DM	1/1	ordentlich	mittel (PD)	Text-Beilage
Amiga Nightclub	Logo	3-monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	schlecht (PD)	Viruswarner
Amiga Power Disc	Markt & Technik	monatlich	19,80 DM	1/1	aufwendig	mittel	Umfangreiche Text-Beilage
Amiga Spiele Disc	Markt & Technik	sporadisch	19,80 DM	1/1	aufwendig	mittel	Umfangreiche Text-Beilage
Amiga Super Games	Logo	monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	schwach (PD)	Viruswarner
Amiga Taktik	Logo	2-monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	schwach (PD)	Viruswarner
Amiga User Disc	Logo	monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner
Amigo!	Computec	2-monatlich	19,80 DM	2/2	ordentlich	gut	Umtauschgarantie
Best of PD	Logo	monatlich	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner
Logo Special	Logo	sporadisch	19,80 DM	1/0	sparsam	mittel (PD)	Viruswarner

UP & DOWN



Lesercharts

1. (1) LEMMINGS
2. (2) SECRET OF MONKEY ISLAND
3. (4) PIRATES!
4. (3) POWERMONGER
5. (6) ELVIRA
6. (5) SPEEDBALL 2
7. (8) KICK OFF II
8. (9) TURRICAN 2
9. (7) SIM CITY
10. (–) GREAT COURTS II



Redaktionscharts

1. BATTLE ISLE
2. CRUISE FOR A CORPSE
3. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. SILENT SERVICE II
5. THUNDERHAWK
6. THINK CROSS
7. MEGA LO MANIA
8. ELF
9. ROBIN HOOD
10. KING'S BOUNTY



Verkaufscharts

1. (–) F-15 STRIKE EAGLE II
2. (–) 3D CONSTRUCTION KIT
3. (–) TOKI
4. (2) RAILROAD TYCOON
5. (1) SECRET OF MONKEY ISLAND
6. (–) MIG-29 FULCRUM
7. (3) EYE OF THE BEHOLDER
8. (–) MANCHESTER UNITED EUROPE
9. (4) LEMMINGS
10. (–) SPIRIT OF ADVENTURE

Alte Bauernregel: Wenn's stürmt aber nicht schneit, dann ist es mit dem Herbst soweit. Von Game-Charts haben alte, geregelte Bauern aber scheinbar noch nix gehört, denn diesbezüglich reicht es im Moment ja kaum für ein laues Lüftchen!

Zumindest was Eure Lesercharts betrifft, hat sich nahezu gar nichts getan; erwartungsgemäß konnten die „Lemmings" ihre Spitzenposition mühelos verteidigen. Interessant ist sonst bloß noch Platz 10 der Weltrangliste, weil dort mit „Great Courts II" der einzige Neuankömmling des Monats zu finden ist. Spannender wird es, wenn man mal überprüft, wofür Ihr in letzter Zeit Eure Sparschweine geschlachtet habt: Mit einer Beschleunigung von 0 auf 1 in 60 Tagen hat sich „F-15 Strike Eagle II" zum absoluten Senkrechtstarter der Verkaufscharts entwickelt! Ein ähnlich spektakulärer Vorstoß gelang Domarks Spiele-Baukasten „3D Construction Kit", und auch Platz drei wird diesmal von einem Frischling belegt – „Toki". Auf den hinteren Rängen hat sich ebenfalls so manches getan, beispielsweise zündete „MIG-29 Fulcrum" nochmal den Afterburner, „Manchester United Europe" und „Spirit of Adventure" sind sogar ganz neu dabei.

Am anderen Ende der Skala herrscht wieder die traditionelle Ruhe, mal davon abgesehen, daß nun die „Sex Olympics" Eure Flop-Parade bereichern. Unsere Redaktionscharts stehen nach wie vor unkommentiert zur Diskussion, kommen wir daher zum Hauptereignis: Wie gewohnt verlosen wir NICHT unser letztes Hemd (wurde bereits im August '89 verschenkt), sondern unsere drei vorletzten Games! Wie, was, wo? Nun, Ihr braucht uns nur eine Postkarte mit Euren momentanen Lieblingsspielen und meistgehaßten Flops zu schicken; auch Eure Adresse sollte nicht fehlen (falls Ihr gewinnt, wüßten wir nämlich gerne, wohin mit dem Krempel!). Wenn dann noch vermerkt ist, welches der folgenden Programme Ihr gerne hättet, kann eigentlich nix mehr schiefgehen:

1 x F-15 Strike Eagle II
1 x Super Monaco GP
1 x The Cardinal of the Kremlin

Und damit sich absolut niemand beklagen kann, stiftet die Joker Society zusätzlich noch drei exquisite, in wunderschönen Herbstfarben gehaltene Sammelordner! So, unsere Anschrift müßte derweil ja selbst in Tiefenbach bekannt sein. Nein? Okay:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Redaktions-Flops

1. MEGAPHOENIX
2. BURGER MAN
3. BILLY THE KID
4. ARCADE TRIVIA QUIZ
5. WILD WHEELS

Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. PROSOCCER 2190
3. DAS MAGAZIN
4. NUCLEAR WAR
5. SEX OLYMPICS



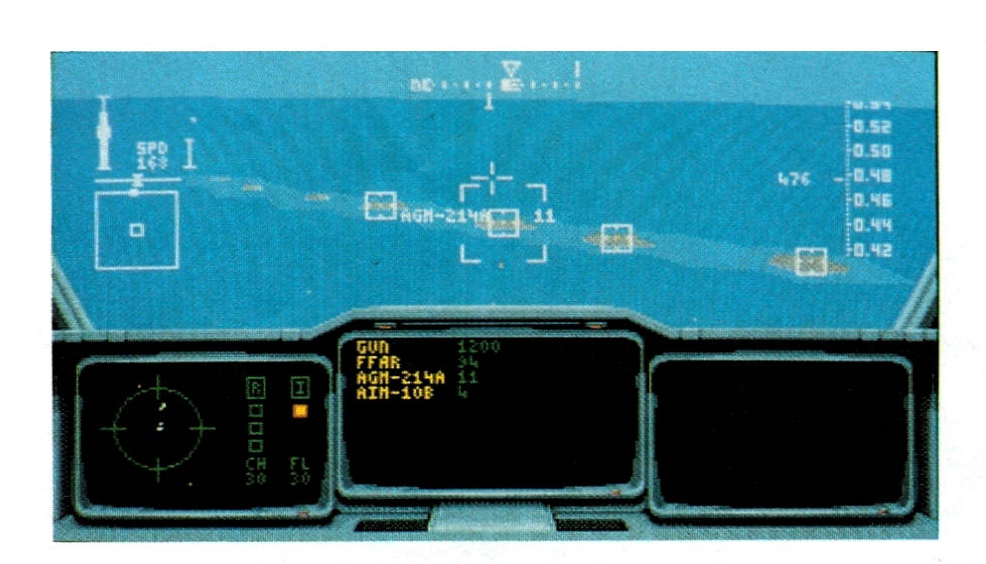






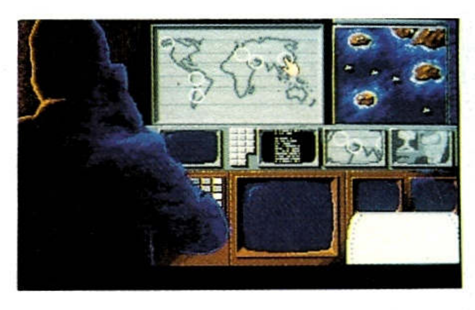
Wieviele verheißungsvolle Pilotenkarrieren sind wohl schon an den wahnwitzigen Tastaturbelegungen gescheitert, mit denen jede zweite Simulation aufwarten kann? Unzählige! Dabei geht's auch ganz anders...

THUNDERHAWK

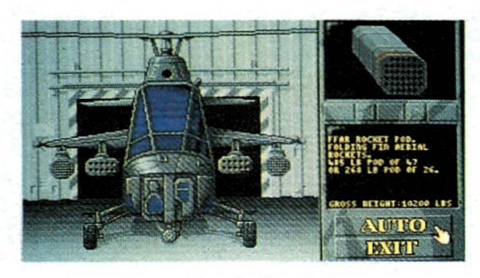


Der Amiga Joker meint:
Core Designs erste Simulation ist ein Einstieg nach Maß!

Core Design hat es geschafft, bei dieser Hubschraubersimulation alle wichtigen Funktionen auf die Maus zu legen, ohne daß deswegen auch nur ein Quentchen Spielspaß verloren ginge! Steuerung, Motorleistung, Feuern, Waffen- und Zielauswahl - alles wird komfortabel mit dem Nagetier kontrolliert, die Tastatur benötigt man lediglich für seltener gebrauchte Funktionen (Karte, Außenansichten, Schadenfeststellung, Infrarot, diverse Störmaßnahmen wie „Radar Jammer").



Ängste, daß die Geschichte deshalb zu simpel oder actionlastig geworden wäre, sind dennoch unbegründet: Starts und Landungen spielen zwar eher eine Nebenrolle, doch sobald der Vogel mal in der Luft ist, hat man es mit einer absolut vollwertigen Simulation zu tun. Natürlich kommt die Action deshalb trotzdem nicht zu kurz; schließlich wollen über zehn verschiedene Waffentypen ausprobiert werden, und die tausenderlei Gegner und sonstigen Feindziele (MiGs, Hind-Helis, Radarstationen, Eisenbahnen usw.) stehen



bzw. fliegen ebenfalls nicht nur zum Spaß in der Gegend rum.
So, jetzt wird's aber Zeit, sich mal mit dem eigentlichen Hauptdarsteller zu beschäftigen: Der AH-73M Thunderhawk ist durch seine spezielle Nachtausrüstung wie geschaffen für Einsätze am späteren Abend, er hat keinen Heckrotor, kann aber trotzdem sehr tief und sehr schnell fliegen, er bietet eine konkurrenzlose (Waffen-) Ladekapazität und - er ist „made by Core Design", hat also gar kein reales Vorbild (allenfalls eine gewisse Ähnlichkeit mit dem amerikanischen LHX). Im Auftrag eines Spezialkommandos der United Nations treibt sich dieser Super-Heli in sechs verschiedenen Szenarien herum, die Missionen führen von Mittelamerika über Europa und Südostasien bis nach Alaska. Zur Einführung gibt's jedesmal eine spielfilmmäßige Vorbesprechung mit Diashow, Videoaufnahmen vom Zielgebiet und Erläuterung des geplanten Einsatzes. Dann darf man das Ganze erst nochmal im Simulator ausprobieren, mit unendlich Sprit und Munition, einstellbarem Schwierigkeitsgrad und einem Flugtrainer, der erklärt, was man denn nun schon wieder falsch gemacht hat. Kommt es schließlich zum Ernstfall, springen vor allem zwei Dinge ins Auge: Das hervorragende Flugverhalten der Kiste und (leider) das deutliche Überwiegen von Nachtmissionen. Ansonsten gibt's so das Übliche - manuelle/automatische Bewaffnung, Orden, Beförderungen oder auch 'nen Rüffel vom Boß, je nachdem.
Bliebe nur noch zu erwähnen, daß die superschnelle und detailreiche Vektorgrafik fast „F-29 Retaliator"-Niveau erreicht, daß der Sound (Musik & FX) ebenfalls spitzenmäßig ist und sogar an ein aufwendiges Intro gedacht wurde. Fazit: Im Vergleich zu Thunderhawk ist die Heli-Konkurrenz „Gunship" nicht nur uralt, sondern sieht auch so aus! (mm)



Thunderhawk

Grafik:	86%
Sound:	75%
Handhabung:	88%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Core Design
Genre: Simulation

Spezialität: Komplett in deutsch, zusätzlicher Speicher wird unterstützt, Extradisk zum Saven erforderlich.

HIT

ELF

Was kann man schon von einem Plattformspiel erwarten, dessen Hintergrundgeschichte mal wieder das tausendfach gehörte Märchen von der entführten Freundin auftischt? In diesem Fall erstaunlich viel!



Elf

Grafik: 81%
Sound: 75%
Handhabung: 81%
Spielidee: 73%
Dauerspaß: 83%
Preis/Leistung: 80%
Red. Urteil: 81%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Musik und FX gibt's nur wahlweise, die Bildschirmtexte sind deutsch.

Der Amiga Joker meint:
Elf bietet Spaß für Zwölf!

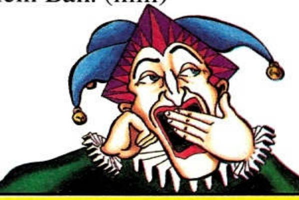
So dürftig die Story auch sein mag, der Rest vom Fest ist nämlich über (fast) alle Zweifel erhaben. Zunächst einmal bietet Elf all das, was eigentlich jedes vernünftige Plattformgame bieten sollte: Acht farbenprächtige, riesengroße Level voller Fantasy-Gegner wie Hexen und Riesenspinnen, besonders dicke Schlußmonster, Sammelobjekte, Extrawaffen und Shops. Mit 'nem bißchen Klettern (auf Leitern), Rumhüpfen (über Felsen), Kämpfen und Sammeln ist's hier aber nicht getan. In den meisten Spielabschnitten darf dazu noch eine ganze Reihe vertrackter Puzzles gelöst werden: Im ersten Level muß man etwa Getreide einsammeln und einem Vogel überreichen, damit der eine Feder herausrückt. Die bringt man wiederum einem Indianer, der sich dafür mit einer Zeitung revanchiert. Diese schleppt man flugs zu einem Herrn, der gerade auf dem stillen Örtchen sitzt, wofür man zur Belohnung eine Packung Streichhölzer erhält. Selbige werden benötigt, um ... na, Ihr habt sicher schon längst kapiert, daß man hier nach bester Actionadventure-Manier herausfinden muß, wer welchen Gegenstand haben will. Grafik und Sound sind von erster Güte, die Joysticksteuerung läßt keine Wünsche offen, und das Gameplay ist ausgefeilt bis ins Detail (man kann sich z.B. auch mit anderen Personen unterhalten). Mit einem Wort: Elf ist gut! Umso unverständlicher, warum man auf Scrolling ebenso verzichten muß, wie auf eine motivierende Story ... (C. Borgmeier)



ROD-LAND

Plattformspiele von der niedlichen Sorte gibt's am Amiga gar nicht so viele, wie man meinen sollte: Auf Oceans „Rainbow Collection" ist ja fast schon alles versammelt, was in diesem Genre Rang und Namen hat. Nachschub ist da immer willkommen – auch wenn es sich nicht unbedingt um einen Klassiker von morgen handelt ...

Tam und Rit sind zwei kleine Feen, denen ein böser Wicht einfach die Mami geklaut hat. Verständlicherweise sind die zwei Süßen deswegen ziemlich sauer, weshalb sie sich auch gleich ihre Leitern und Zauberstäbe schnappen, um damit ins gefährliche Plattform-Land aufzubrechen. Dort warten schon viele gemeine Monster und noch gemeinere Schlußmonster, aber auch ungemein hübsche Blumen auf sie. Die Blümchen müssen gepflückt werden, die Monsterchen verdroschen (mit den Stäbchen), und die Leiterchen brauchen sie, damit sie auf die Plattförmchen klettern können. Unsere Schnuckelchen können nämlich vorzüglich rennen, aber kein bißchen hüpfen, und da nicht genügend Leiterchen herumstehen, haben sie ihre eigenen mitgenommen – raffiniert, was?
Erwartungsgemäß verwandeln sich viele der Gegner (nachdem sie Haue gekriegt haben) in Extras, und die unzähligen versteckten Räume sind zwar schön, heutzutage aber auch nix Besonderes mehr. Es ist halt alles so ähnlich wie bei „New Zealand Story", „Rainbow Islands" und Konsorten – nur um einiges simpler gestrickt. Grafik und Sound sind so zuckersüß, daß man fast Karies davon bekommt, die Steuerung ist völlig unproblematisch, und der Schwierigkeitsgrad eher ein Leichtigkeitsgrad. Was die Action-Spezialisten von Storm („SWIV") hier abgeliefert haben, ist also bestimmt kein Muß, aber immerhin auch kein Bäh. (mm)



Rod-Land

Grafik: 60%
Sound: 61%
Handhabung: 66%
Spielidee: 39%
Dauerspaß: 61%
Preis/Leistung: 54%
Red. Urteil: 59%
Für Anfänger
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Storm
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus, einer kann seine Fee auch per Tastatur steuern.

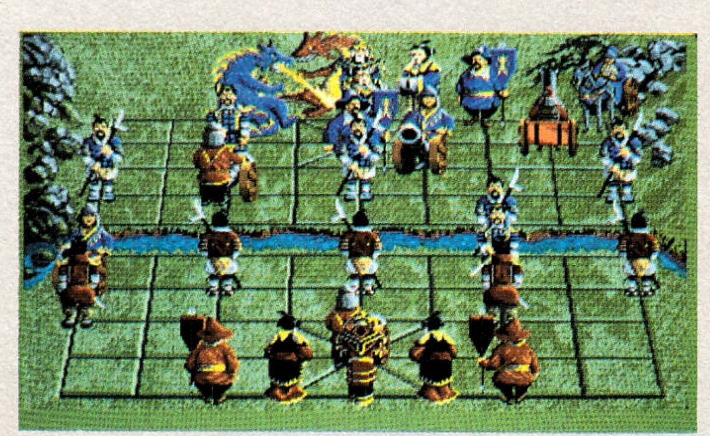


AUF ZUR NEUEN:
Das Diskettenmagazin für den AMIGA
AMIGA fun
DM 19,80
Ausgabe 10/91
Megastarker Spielespaß!
LETHAL ZONE
Der Shoot'em up-Hit von
INFERNAL BYTE SYSTEMS
Tolle Spiele für den
Amiga, jeden Monat NEU
auf Amiga fun!

Battle Chess II

Anno '88 sorgte der Vorgänger für Aufsehen: Die Amigianer waren von dem exquisit animierten Schachprogramm begeistert! Die BPS weniger, sie setzte das Spektakel kurzerhand auf den Index. Mittlerweile ist es wieder freigegeben – beruhigend für den Nachfolger...

Electronic Arts fährt nämlich auf der gleichen Schiene weiter, nur daß hier in der Fernost-Variante „Chinese Chess" gemeuchelt wird. Ein knappes Jährchen nach der PC-Premiere sind die exotischen Figuren, etwas befremdlichen Zugmöglichkeiten und das leicht veränderte Brett nun also auch für die „Freundin" zu haben. Letztlich geht es natürlich immer noch darum, den gegnerischen König mattzusetzen, alle übrigen Regelerläuterungen und ein paar strategische Hinweise finden sich im Handbuch.
Die Präsentation ist mal wieder gelungen: Hübsch gezeichnete Figuren marschieren unter martialischen Klängen zum neuen Standort; beim Schlagen kommt es zu Kampfanimationen, die nach wie vor mit einem beinharten Gag enden. Die Titelmelodie ist schön, FX wie Pferdewiehern sind ebenfalls vorhanden. Gezogen wird mit der Maus, auch sind allerlei schachübliche Optionen wie Zugrücknahme, Level- und Gegnerwahl (Mensch bzw. Maschine), oder eine 2D-Draufsicht im Angebot.
Battle Chess II macht also Spaß – fragt sich nur, wie lange. Wer erstmal all die witzigen Animationen kennt, wird bald über schlechte Übersichtlichkeit, lange Wartezeiten und schließlich Langeweile klagen. Da sich die Spielstärke für einen Mitteleuropäer schwer beurteilen läßt, können wir das Game bedenkenlos nur den Einsteigern ins asiatische Königsmorden empfehlen. (jn)





Battle Chess II – Chinese Chess

Grafik:	82%
Sound:	75%
Handhabung:	66%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	65%

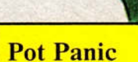
Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Brettspiel-Umsetzung

Spezialität: Zwei Disketten, Codeabfrage, Save-Option. Sound und FX können separat abgeschaltet werden.

Pot Panic

Alex Pajitnow kann einem schon leid tun: Erst clont er seinen Megahit „Tetris" mit einem Game namens „Hatris", und dann kommen die Jungs von Kingsoft und machen 'nen Clone vom Clone...

Aber der rührige Russe ist diesbezüglich ja Kummer gewohnt, man denke nur an die unzähligen „Tetris" Nachahmer, oder „Hirnris", die PD-Variante von „Hatris". Wer letztere kennt, der kennt auch Pot Panic, bloß daß hier anstatt von Hirnen (bzw. Hüten) halt Töpfe paarweise vom Bildschirmhimmel segeln. Wie gehabt sollen diese zu Fünferstapeln sortiert werden, auf daß sie vom Screen verschwinden. Dazu kann man (per Feuerknopf) den linken mit dem rechten Pott vertauschen und dann auf je zwei der insgesamt sechs möglichen Stapel ablegen. Nach fünf vollständigen Fünferkombinationen darf man eine Topfsorte verschwinden lassen (sehr hilfreich!), falls aber irgendwann eine bestimmte Höhe erreicht ist, heißt's Game Over. Ein wahres Wunder, daß das Spiel nicht „Potris" heißt...
Wer sich erfolgreich durch die Macken der Codeabfrage gekämpft hat, darf auch mit einem Freund gleichzeitig töpfern. Falls das Spaß macht, liegt's kaum an der Präsentation, denn die ist genretypisch bescheiden ausgefallen: Kacheln im Hintergrund, allerlei pastellfarbene Kochgefäße als „Fallobst" und dazu magere FX. Der Titelsoundtrack ist gar nicht übel, auch die Steuerung geht in Ordnung (was kann man da schon falsch machen?), aber das „Hatris" Spielprinzip war halt schon im Original kein Renner – was soll man da nur von der überteuerten Kopie einer Kopie halten? (jn)

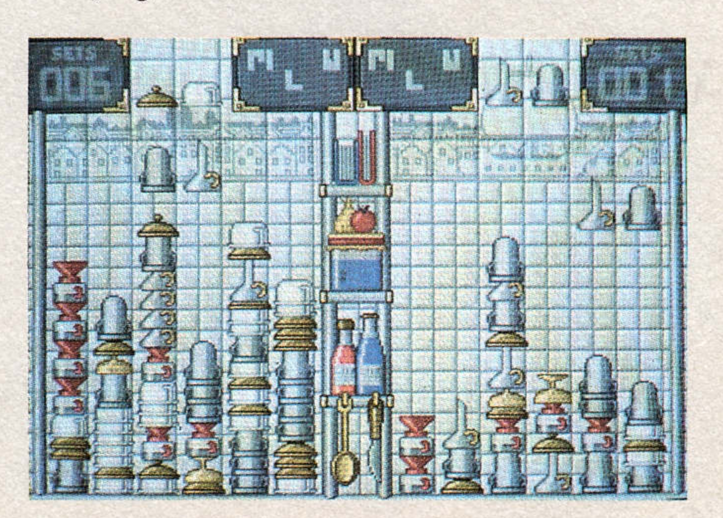


Pot Panic

Grafik:	46%
Sound:	31%
Handhabung:	62%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	54%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	48%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Kingsoft
Genre: Strategie

Spezialität: Zwei Joys sollte man haben, auf speicherbare Highscores verzichten können und nur dann spielen, wenn keine Mahlzeit bevorsteht – Pausen is' nämlich nicht.



Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball", „Tic Break" und „Manchester United". Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: „Antheads", „Chrono Quest II" und „Pirates!". Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!



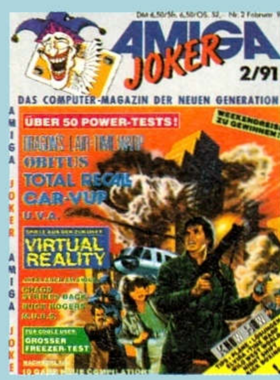
Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal", „Wings" und „Hero's Quest". Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 10/90
Bunt gemixt: „Beast II", „Operation Stealth" und das „Große Sierra-Special". Desweiteren Profi-Tips für eigene Bildschirmfotos!



Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira", „Monkey Island" und „Ultima V". Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



Amiga Joker 2/91
Von der UDSSR zum Mars: „MIG-29 Fulcrum" und „Total Recall". Plus ein Special über „Virtual Reality" und der „Große Freezer-Test!"



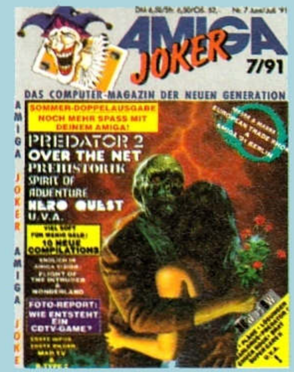
Amiga Joker 3/91
Heiter weiter: „Turrican II", „Hard Drivin' II" und „Speedball II". Dazu ein Interview mit den Elvira-Programmierern und ein Bericht von der CES in Las Vegas!



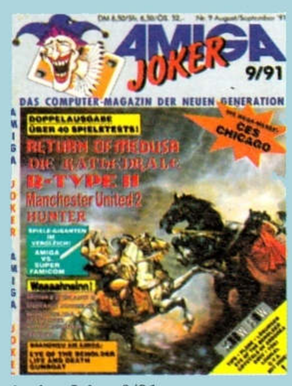
Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon", „Back to the Future III" und „Jonathan". Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



Amiga Joker 5/91
Muß man haben: „Super Cars II", „Midwinter 2" und „Gods" sowie das (wirklich) „Große CDTV-Special" mit den heißesten Infos rund um die neue Laser-Technologie!



Amiga Joker 7/91
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure", „Flight of the Intruder", „Wonderland", „Prehistorik" plus „10 neue Compilations" und sämtliche Renner von der Londoner „Trade Show"!



Amiga Joker 9/91
Unser zweiter Sommer-Hammer: „R-Type II", „Return of Medusa", „Eye of the Beholder", allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom"!



1. Sonderheft: Simulationen
Tests der 70 besten Simulationen. Mit Tips & Tricks zu jedem Spiel, Interviews, Insider-Infos und der kompletten Entstehungsgeschichte des Genres!



2. Sonderheft: Poster & Lösungen
10 megastarke Riesenposter (DIN A2) plus 10 geprüfte Komplettlösungen zu brandaktuellen Rollenspielen bzw. Adventures. Mit Plänen!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei!) möglich. Jede Ausgabe des Amiga Joker kostet 6,50 DM, das Sonderheft: Simulationen 7,80 DM, und das Sonderheft: Poster & Lösungen nur 6,– DM. Bei Vorkasse bitte 4,– DM für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.


THE UNBELIEVABLE AMIGA Joker
MÜ AD 1
PREMORTA
DAS ANWERBEN
DER ANZEIGENKUNDEN
WIRD AUCH IMMER STRESSIGER!



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon: 08142/8273 & 8274
08142/53912 & 08142/9011

AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT DT.	129,90
688 ATTACK SUB DT.	65,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AH 37 H THUNDERHAWK DT.	69,90
AIRBUS 320 DT. *	72,90
AMOS 3D	74,90
AMOS COMPILER	69,90
ANTARES KOMPL. DT. 1 MB	69,90
ARMOUR GEDDON DT.	59,90
ARMALYTE	59,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB	89,90
BARDS TALE 3 DT.	65,90
BATTLECHESS 2 DT. *	59,90
BATTLEISLE *	65,90
BETRAYAL DT.	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BLUE MAX 1 MB DT.	72,90
BOOLY DT.	65,90
BRAT	59,90
BUILT IT DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. *	69,90
CADAVER DT.	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90
CASH KOMPLETT DT.	59,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT.	59,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAMPIONS OF RAJ DT.	59,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT.	59,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	69,90
CHUCK ROCK DT.	59,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT	65,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB	69,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CRUISE FOR A CORPSE DT. *	65,90
CRYSTALS OF ARBOREA DT.	65,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
CYBERCON 3	59,90
DARKMAN DT.	59,90
DAS BOOT DT.	69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB *	69,90
DER PREIS IST HEISS DT.	37,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL. DT.	69,90
ELITE DT.	65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
ENCHANTED LAND DT.	59,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.	59,90
EUREPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90
EXECUTIONER	59,90
EYE OF BEHOLDER 1 MB	69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT.	75,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,00
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
FATE - GATES OF DAWN DT. *	69,90
FIST OF FURY COMPIL.	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. 1 MB *	75,90
FRENETIC	59,90
GAUNTLET 3 DT. *	59,90
GEISHA DT.	65,90
GEM X DT.	59,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GLÜCKSRAD DT.	37,90
GODS DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
GUNBOAT 1 MB	69,90
HÄGAR DER SCHRECKLICHE DT.	65,90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT.	59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90
HUNTER DT. *	65,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	59,90
INTERNATIONAL ATHLETICS	59,90
INVEST DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	59,90
JAMES POND	65,90
JONATHAN DT.	79,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. *	85,90
KENGI DT.	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90
KICK OFF FINAL WHISTLE DT.	35,90
KILLING CLOUD	59,90
KINGS BOUNTY 1 MB	69,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KINGS QUEST 5 1 MB *	85,90
LARRY 3 KOMPL. DT *	85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEMMINGS DT.	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90
LOGICAL DT.	59,90
LOOM DT.	69,90
LORDS OF THE RINGS DT. * 1 MB	69,90

AMIGA Programme

LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MEGA TRAVELLER DT. 1 MB	65,90
MERCHANT COLONY DT.	69,90
MERCS *	59,90
METAL MASTERS DT.	59,90
MIG 29 FULCRUM DT.	89,90
MONOPOLY	49,90
MONSTER BUSINESS DT. *	59,90
MONSTERPACK	65,90
MOONBASE 1 MB	75,90
M.U.D.S. DT.	65,90
NAM "VIETNAM" DT.	74,90
NAVY SEALS DT.	59,90
NEW YORK WARRIORS	54,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
OUTRUN EUROPE DT. *	59,90
OUTZONE	65,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PGA TOUR GOLF DT.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POT PANIC DT.	65,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90
POWER UP COMPIL.	72,90
P.P. HAMMER DT. *	54,90
PREDATOR 2	65,90
PREHISTORIC *	65,90
PROFLIGHT 1 MB	85,90
PYRAMAX *	54,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB	85,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	74,90
R B I 2 BASEBALL	74,90
RED STORM RISING DT.	65,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90
REVELATION	49,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *	85,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90
R-TYPE 2 DT. *	65,90
SEARCH FOR THE KING DT.	79,90
SECOND WORLD	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. 1 MB	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	69,90
SHADOW DANCER	59,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *	59,90
SHIFTRIX DT.	59,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB *	75,90
SIM CITY / POPULOUS PACK	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE	39,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SKI OR DIE DT.	59,90
SKULL & CROSSBONES DT.	65,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. *	85,90
SPEEDBALL 2 DT.	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90
STARFLIGHT 2 DT. *	65,90
STELLAR 7 1 MB	59,90
STORMBALL DT.	59,90
STREET HOCKEY	59,90
SUPERCARS 2 DT.	59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	59,90
SWITCHBLADE 2	59,90
SWIV - SILKWORM 2 DT.	59,90
TEAM YANKEE DT.	65,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	75,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THUNDERJAWS *	59,90
TIE BREAK DT.	65,90
TOOKI DT.	65,90
TOWER FRA DT. 1 MB	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TURRICANE 2 DT.	54,90
UMS 2 DT. 1 MB	72,90
VIRTUAL REALITY DT.	79,90
VIZ	49,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 1.5 MB	69,90
WARLORDS	65,90
WARZONE	49,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WINZER KOMPL. DT. *	69,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	59,90
WRECKERS DT.	65,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
Z OUT DT.	54,90

PREISHITS AMIGA

AFTERBURNER	24,90
A.P.B.	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
DEADLINE INFOCOM	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
DYNASTY WARS	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FAST FOOD	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GEMINI WING	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HOSTAGES	24,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
JUNGLE JIM	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	29,90
MIAMI CHASE	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
OPERATION STEALTH KOMPL.DT.	29,90
OUTRUN	24,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDROME	29,90
PROJECTILE	29,90
QUARTZ	24,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCK STAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SPACE ACE DT.	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLFIRE THE SORCERER	24,90
STARFLIGHT	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
STRIDER 2	24,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
SWORD OF TWILLIGHT	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	29,90
THREE STOOGES	29,90
THUNDERBLADE	24,90
TOOBIN	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WISHBRINGER	29,90
WIZBALL	24,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK 3	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

LÖSUNGSHILFEN

IN DT.JE DM 14,90

BUCK ROGERS, CHAMPIONS OF KRYNN, DUNGEON MASTER, ELVIRA, HEROES QUEST 2, INDIANA JONES, KINGS QUEST 1-5, LARRY 1-3, LEG. OF FAIRGHAIL, MANIAC MANSION, OPER. STEALTH, MONKEY ISLANDS, SPACE QUEST 3-4, ZAK MC CRACKEN, ULTIMA 6

AMIGA CDTV

CDTV GRUNDGERÄT	1599,00
CDTV TASTATUR ADAPTER	45,90
CDTV ADAPTER & A2000 TASTATUR	429,90
BATTLECHESS	69,90
F16 FALCON INCL. MISSION 1 & 2 *	105,90
FRED FISH COLLECTION	109,90
HOLIDAY MAKER DT. *	69,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
PSYCHOKILLER	69,90
SHIFTRIX / LETTRIX DT.	59,90
SIM CITY DT.	69,90
STADT DER LÖWEN DT. *	69,90
TEAM YANKEE	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY *	75,90
WRATH OF THE DEMON	69,90
XENON 2 MEGABLAST	69,90

Weitere Neuerscheinungen bitte erfragen!

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY VERSION 2	189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG F.JOYSTICK	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MAXI AMIGA BREMSE AMIGA 500	65,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
TRACKBALL	119,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	159,90
5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	209,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	79,90
1,8 MB MAXI CARD AMIGA 500 INTERN MIT 1,8 MB BESTÜCKT, UHR	279,90
2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, KOMPLETT BESTÜCKT	279,90
2,0 MB MAXI CARD AMIGA 2000 AUF 8 MB AUFRÜSTBAR	319,90

Scanner

HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, 16 GS, 105 MM, TEXT + GRAFIK	599,90
HANDY SCANNER TYP 14, 400 DPI, 256 GS, 105 MM, TEXT + GRAFIK	699,90
HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 90 DPI, 4096 FARBEN, 64 MM	1099,00
PERS. A 4 SCANNER SER. 2, 600 DPI, 64 GS, DIN A 4 SCANNBREITE, GRAFIK + TEXT	1699,00

LEERDISKETTEN

3,5" 2DD NoName 10er	9,90
3,5" 2HD NoName 10er	19,90
5,25" 2DD NoName 10er	5,90
5,25" 2HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN!

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD	19,90
MAUSMATTE	6,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM * Ausland Euroscheck plus 15,00 DM Versand



Zentralcomputer des Pentagon geknackt – Hacker zetteln dritten Weltkrieg an! Freak erfindet neuen Killervirus – sämtliche Computer der Welt kaputt! Raubkopierer frißt achtjähriges Mädchen, Cracker sind alle Teufelsanbeter ... ja, die Regenbogenpresse weiß, worüber sie schreibt. Lest weiter, und Ihr wißt es besser.

Nessie und sein Loch haben als Füller für die „Saure Gurken Zeit" längst ausgedient, wenn heutzutage mal nix los ist, sorgt halt die allesverschlingende Computermafia für Schlagzeilen. Rund um dieses schöne und ach so ergiebige Thema wird derart viel Blödsinn verzapft, daß ich mir ein paar gehässige Anmerkungen nicht länger verkneifen kann ...

Wer hätte beispielsweise gedacht, daß das gute alte Blue (oder auch Black-) Boxing nochmal so in Mode kommt! Natürlich nicht bei den Insidern – für die ist das der Schnee vom vergangenen Jahrhundert. Was man übrigens fast wörtlich nehmen kann: Schließlich hat bereits Steve Jobs (Apple, NEXT) sein Taschengeld mit solchen kleinen Zauberkästen aufgebessert, bevor er dann seinen berühmten Apfelcomputer erfunden hat! Aber erstens ist das unendlich lange her, zweitens war's in Amerika, und drittens hat es unsere heißgeliebte Bundes..., äh, Telekom erst jetzt geschafft, die digitale Vermittlung von Telefongesprächen einzuführen. Letzteres hat wiederum ein paar neugierige Phonephreaks auf die Idee gebracht, doch mal auszuprobieren, ob sich dieses chice neue System nicht zu zwei, drei zusätzlichen „Freieinheiten" überreden läßt (beim analogen Vorgänger hat's ja einst prächtig funktioniert). Das tut es auch, aber nur, wenn man die richtigen Argumente verwendet: Beim Amiga wären das ein spezielles Programm, eine Stereoanlage und eine sogenannte Servicenummer – also eine Telefonnummer, bei der nicht der Anrufer, sondern der Servicenummern-Inhaber die Gebühren berappt (in Deutschland sind das z.B. alle mit 0130- am Anfang). Dort ruft man an, flüstert der Vermittlungsstelle dann mit Hilfe von Amiga/Programm/Stereoanlage Töne einer bestimmten Frequenz ins digitale Ohr, und schon kriegt der Gebührenzähler Lähmungserscheinungen ...

Weil das alles so wunderschön klappte, telefonierte bald die halbe Szene kostenlos, was natürlich den Damen und Herren vom Amt gar nicht gut gefiel. Also setzten sie flugs ihre Techniker in Marsch, die sehr schnell herausfanden, daß man diese Sorte „Freigespräche" sehr wohl zurückverfolgen kann – und damit war die Geschichte auch schon gelaufen. Aber „nur" in der Realität, in der Regenbogen- und sonstigen Presse ging es nun erst richtig los. Kaum eine Zeitschrift, die ihre Leser in den letzten Monaten nicht mit Schreckensmeldungen à la „12 mittellose Rentner begingen Selbstmord – weil Cracker die Telefonrechnung manipulierten!" geschockt hätte. Als löbliche Ausnahmen fielen eigentlich nur ein bekanntes Hamburger Nachrichtenmagazin und eine nicht minder bekannte Hamburger Illustrierte auf, hier wurde jeweils seriös und durchaus fachkundig über das „neue" Phänomen berichtet. Der Rest der Zunft bekleckerte sich dagegen nicht unbedingt mit Ruhm, ein besonders schlimmes Beispiel ist der Artikel, der kürzlich in einer weit verbreiteten Fernhör..., äh, -sehzeitschrift zu lesen war: Da erfuhr man beispielsweise, daß die „Elite der Computermafia" nur mit einer 38er Magnum herumläuft (der neueste Szene-Witz: „Haste 'ne 38er? Nein? Du Lamer!"), daß einzelne Szenegruppen bis zu 200.000,– DM im Monat verdienen (so wenig? Ich dachte, es wären mindestens 200 bis 300 Millionen pro Woche!), und daß die Jungs ihre Gewinne am liebsten ins Drogengeschäft investieren. Wenn sie nicht gerade den örtlichen Polizeipräsidenten damit schmieren müssen ...

Bei soviel Sachkenntnis wundert man sich auch gar nicht mehr darüber, daß der Autor (Phone-) Phreaken und Hacken permanent durcheinanderbringt, uralte Kamellen als brandneue Entwicklungen verkaufen will, ja, und daß überhaupt der ganze famose Artikel vornehmlich aus Fehlinformationen und haltlosen Gerüchten besteht. Wenn da etwa von angeblichen Einbrüchen in verschiedene Polizei- und Finanzamtscomputer zwecks Datenveränderung berichtet wird, sollte man wenigstens darauf hinweisen, daß heutzutage auch bei Behörden schon Backups gemacht werden ...

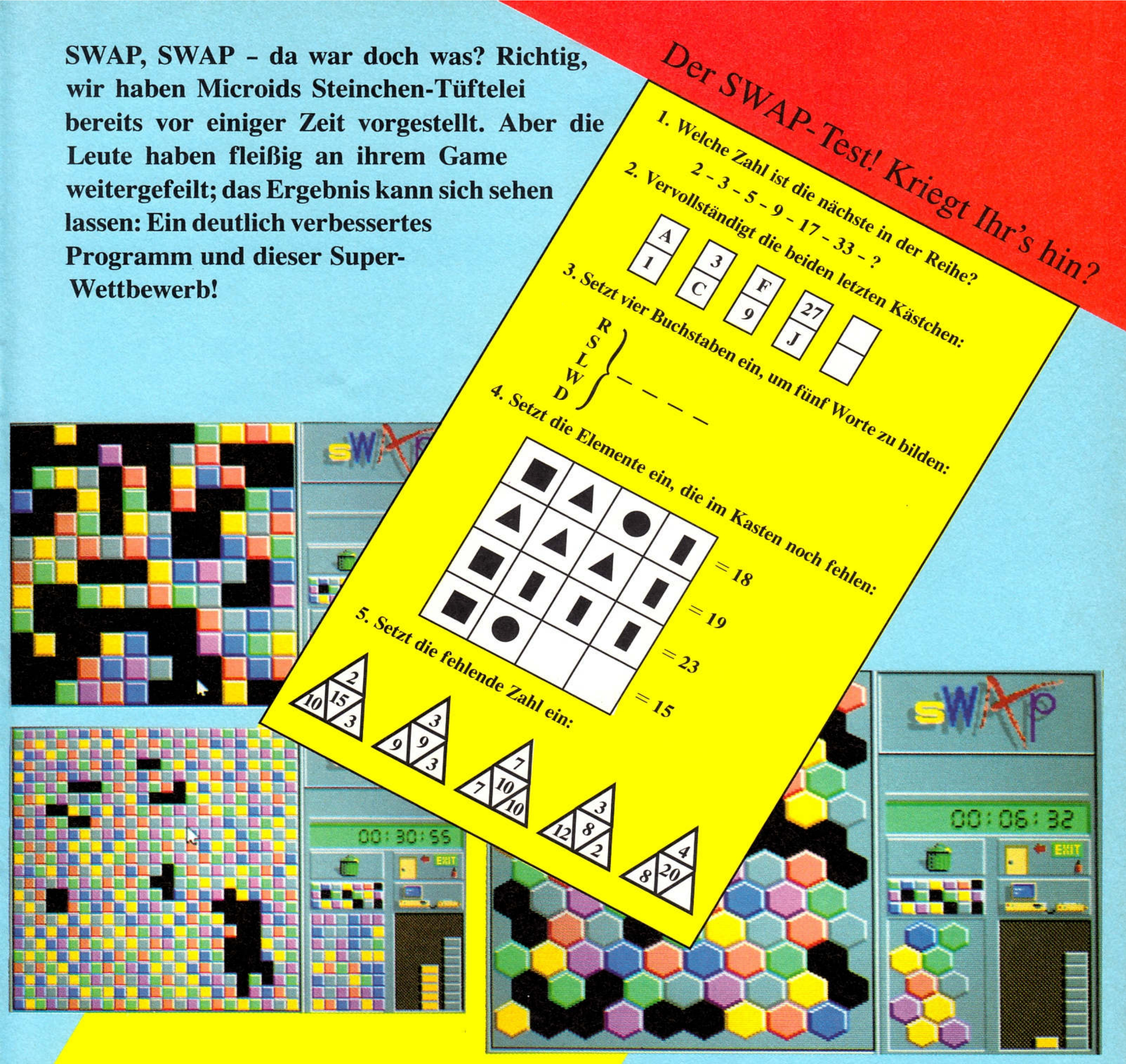
Langer Schreibe kurzer Sinn: Wer solide News zum Thema Szene sucht, kommt auch in Zukunft nicht daran vorbei, sich an ausgewiesene Fachleute zu halten. Tja, und wer könnte fachmännischer sein als

Euer



Joker Verlag
„Dr. Freak"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

SWAP, SWAP – da war doch was? Richtig, wir haben Microids Steinchen-Tüftelei bereits vor einiger Zeit vorgestellt. Aber die Leute haben fleißig an ihrem Game weitergefeilt; das Ergebnis kann sich sehen lassen: Ein deutlich verbessertes Programm und dieser Super-Wettbewerb!



Eine Bewertung knapp über dem Durchschnitt war den Mannen von Microids einfach nicht genug – die Veröffentlichung des Knobelspielchens wurde zurückgestellt, Gameplay und Präsentation nochmals überarbeitet. Was vor einem halben Jahr noch solides Mittelmaß war, hat sich nun zu einer rundum empfehlenswerten Denksportaufgabe gemausert: Nicht zuletzt dank der vielen, vielen Optionen zählt „SWAP" in der endgültigen Fassung ganz klar zu den sehenswertesten Grübeleien im Lande!

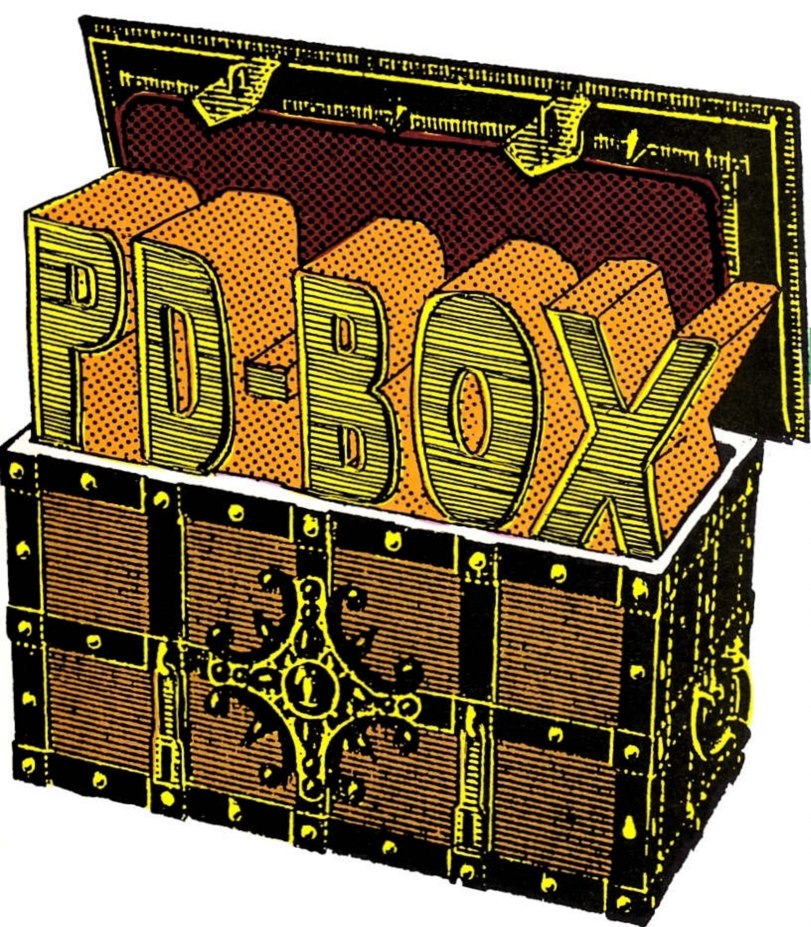
Deshalb sei an dieser Stelle noch kurz ein Zitat vermerkt, das unser weiser Joachim abgelassen hat, nachdem er sich die Endversion zu Gemüte geführt hatte: „Alle Achtung, die Jungs haben sich aber wirklich ins Zeug gelegt!"

Und genau das – nämlich daß Ihr Euch ins Zeug legt – erwarten wir von Euch jetzt auch. Denn die Aufgabe ist zwar alles andere als leicht, aber wer sie löst, hat die Chance auf diese Waaahn-sinns-Gewinne:

1. Platz:
Ein CDTV mit allem, was dazu gehört!
2. – 20. Platz:
Je ein SWAP-Gamepack (Spiel plus Überraschung)

Da läuft Euch das Wasser im Mäulchen zusammen, was? Aber Ihr sollt nicht speicheln, sondern lösen – unser kleiner Logik-Test umfaßt fünf Aufgaben, nur wer uns auch fünf richtige Antworten schickt, nimmt an der Verlosung teil! Das heißt, wenn er nicht auf dem (ausgeschlossenen) Rechtsweg beharrt, kein Mitarbeiter des Joker Verlags ist und seine Postkarte bis zum Einsendeschluß am 15. Oktober 1991 bei uns eintrudelt. Na denn, bringt Euren Hirn-Motor mal schön auf Touren...

Joker Verlag
„SWAP-Test"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Wer erinnert sich noch an unsere tolle April-Ausgabe mit der noch viel tolleren Serie Terry-PD? Alle? Keiner? Ach, erinnert Euch doch woran Ihr wollt, heute machen wir jedenfalls da weiter, wo wir damals aufgehört haben . . .

Seit dem Frühjahr hat sich nämlich eine Menge getan, und man will schließlich nicht den Anschluß verpassen, gell. Also verplempern wir keine Zeit mehr mit langen Vorreden, und werfen unseren Adlerblick auf **Terry 74**. Und was müssen wir dort entdecken? Verbotenes Glücksspiel! Jawollo, in der **Tumbler Street** ist nämlich jenes Spielchen groß in Mode, mit dem schon so mancher gutgläubige Depp abgezockt wurde – drei Becher tauschen flink ihre Plätze, und man soll nun erraten, unter welchem ein Würfel liegt. Im wirklichen Leben ist er ja immer da, wo man ihn garantiert nicht vermutet, hier haben scharfe Äuglein aber eine echte Chance: Einsatz abdrücken, „Play“ anklicken und genau zuschauen, was der Gambler mit den Gefäßen anstellt! Der Spaß zeichnet sich durch wenig Sound (nur ein bißchen Autogehupe) und sauber digitalisierte, filmartige Animationen aus. Ja, und wer 10.000 Märker gewinnt, kann sich zwar nichts dafür kaufen, darf sich aber immerhin in der Hall of Fame verewigen.

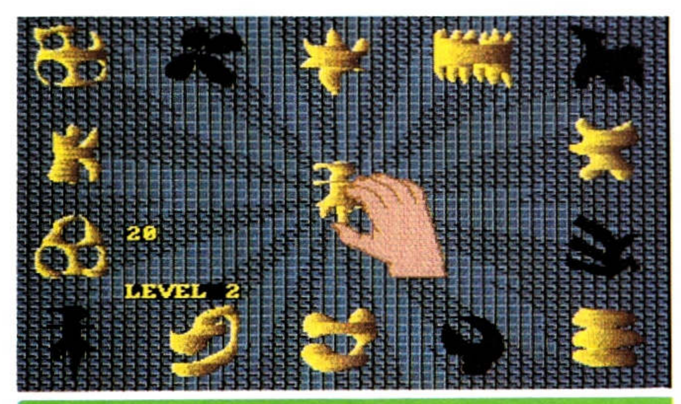
Gleich nebenan, auf der **Terry 75**, finden wir einen Klassiker ganz anderer Art: **Skräbel**. Trotz des leicht eingedeutschten Namens fällt es nicht schwer, zu erraten, daß es sich hier nur um eine elektronische Variante des berühmten Brettspiels handeln kann. Reihum dürfen bis zu vier Teilnehmer nach Kreuzworträtselart Wörter basteln; dazu werden verschiedenwertige Buchstabensteinchen auf's Spielbrett gelegt, wobei speziell markierte Sonderfelder die Punktzahl erhöhen. Derjenige mit dem höchsten Score gewinnt, sobald alle Klötzchen aufgebraucht sind. Zu hören ist bei diesem Buchstabensalat nix, aber wozu auch? Die Grafik der gut gelungenen Umsetzung bietet augenfreundliche Farben und einen eingängigen Screenaufbau – alles deutlich zu erkennen. Auch an der Maussteuerung gibt es rein gar nichts auszusetzen, jede beliebige Kombination von Mensch und Computer kann angewählt werden, und sogar eine Zeitbegrenzung ist vorgesehen. Da schließlich noch die Wortschatz-Datei der vorhandenen Speicherkapazität angepaßt werden kann, kristalli-



Skräbel: Wortspiele von A bis Z



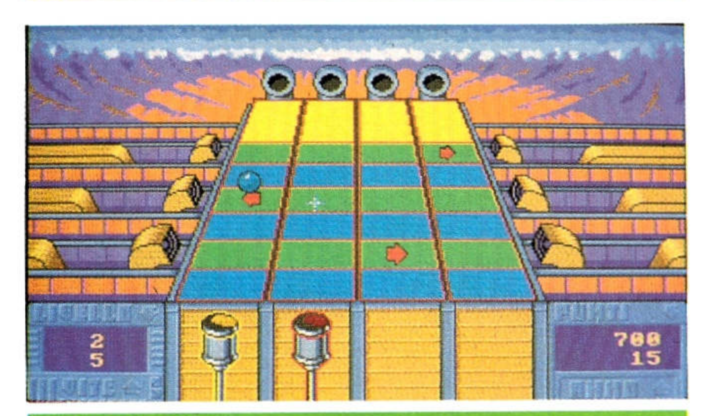
Tumbler Street: Wenn das mal die Polente sieht . . .!



Silhouette: Puzzle für GEOlogen



Bouncer Shaker zerrüttet auch die stärksten Nerven!


Hypnotic Land ist (k)ein Klax . . .



Planetarium: Weißt Du wieviel Sternlein stehen?

siert sich dieses Programm als wahres Highlight heraus!

Unter dem Namen **Silhouette** muß auf der **Terry 101** hurtig geknobelt werden. Bei dieser Abart des Puzzles geht es in zwei leicht unterschiedlichen Varianten darum, Screens aufzufüllen, aus denen je 14 mehr oder weniger geometrische Formen herausgeschnitten wurden. Das einzupassende Teil erscheint in der Mitte des Schirms und kann mit der Maus an die (hoffentlich) richtige Stelle transportiert werden. Wer die Aufgabe in den vorgeschriebenen 60 Sekunden löst, kommt in den nächsten der insgesamt sechs Level, wo sich die Umrisse der Löcher schon viel ähnlicher sehen. Das Programm notiert getreulich die benötigten Zeiten und spuckt am Ende eine Leistungsbewertung aus. Wer also Beurteilungen wie „Your intelligence is just a rumour!" und hektische Musikuntermalung nicht scheut, darf getrost zugreifen.

Auf **Terry 102** findet man schließlich **Bouncer Shaker**, einen echten Leckerbissen für geschickte Joystickakrobaten. Ein kleiner Hüpfball betätigt sich hier als Fliesenleger: Innerhalb von fünf Minuten muß er den ganzen Screen zupflastern. In einem als Basis dienenden Feld werden die Platten aufgenommen und an eine noch freie Stelle des Bildschirms dirigiert. Doch Vorsicht – wer sich ohne Kachel auf leere Stellen wagt, stürzt ab und verliert eins der drei Leben! Natürlich erschweren ganze Horden von Gegnern (stechwütige Wespen, gefährliche Baseballschläger oder allerlei Fliesenfresser) die Handwerkerarbeiten. Da auch Musik und FX richtig schön chaotisch klingen und sogar ein Zweier-Simultanmodus mit von der Partie ist, ergehen hiermit unsere besten Empfehlungen . . .

Verweilen wir noch ein wenig bei den Geschicklichkeitsspielen: **Hypnotic Land** läuft zwar nicht auf 2000ern, ist aber ansonsten recht gelungen. Wer die **Terry 136** in seinen 500er oder 1000er schiebt, vorher noch nachgeguckt hat, ob er auch wirklich 1 MB besitzt, darf sich über eine „Klax"-Variante freuen. Bunte Bällchen rollen auf vier Förderbändern heran und müssen durch Absetzen von Richtungspfeilen (linkes Mauseohr) zum farblich passenden Auffangkörbchen umgeleitet werden. Poltergeister, die zur allgemeinen Verwirrung eigene Pfeile abladen, darf man mit der rechten Taste abschießen (sofern man überhaupt dazu kommt!). Nette Musik, viel Action und zerraufte Haare – was will man mehr?

Nun noch schnell ein „Kurzschluß" für Astronomen: Wer in der Terry-Reihe wieder ein paar Schritte zurückgeht, entdeckt auf **Nr. 111** das Programm **Planetarium**. Der Screen zeigt hier den Sternenhimmel für beliebige Orte und jedes gewünschte Datum. Besonders interessante Objekte können mit dem „Teleskop" betrachtet werden, und auch eine Funktion zur Auffindung der persönlichen Lieblingsgestirne ist vorhanden. Daß sich der Lauf der Planeten simulieren läßt, ist ohnehin Ehrensache; bleibt noch ein Lob für die gelungene Steuerung per Maus und Pulldownmenüs auszusprechen. Tja, all das und noch viel mehr gibt's bei:

Rainer Safferthal
Fronackerstr. 55
7050 Waiblingen

Und was will der Mann dafür? Kaum der Rede wert: Pro Diskette schlappe 2,– Mark, zuzüglich Versandkosten (5,– DM bei Vorkasse; 7,50 DM bei Nachnahme). Zum Dank sind auch alle Disks selbststartend. (jn)

RUHMESHALLE

Up & Down

Der glückliche Gewinner von Railroad Tycoon heißt:
Jean Pierre Schober, Bremen
Alice ins Wonderland begleiten darf:
Jürgen Thielemann, Osterode
Über Toki freut sich sicher äffisch:
Jörg M. Gehrke, Duisburg
Je einen bunten Joker-Sammelordner bekommen:
Martin Ebert, Garbsen
Michael Krämer, Runkel
Mario Karlovic, Nürnberg

Stromausfall

Das komische Tyranno Ex geht an:
Uli Kellner, Oberhausen
Die phantastischen Fantasy Warriors erhält:
Christian Meier, Landshut

Die Girl-Seite

Je eine tolle Joker-Vollausstattung gewinnen:
Ludwig Sauermann, München
Fritz Martens, Grafenau
Henrich Heil, Butzbach

Der Kicker Cup

Mit PGA Tour Golf puttet ein:
Rene Kumpf, Zwickau
Je ein scharfes Joker-Shirt bekommen:
Sebastian Prange, Vellmar
Waldemar Lindemann, Lügde
Torsten Hartmann, Oppenheim
Und je ein Sammelordner geht an:
Torsten Rubbert, Hamburg
Stephan Voß, Burgwedel
Andreas Zielinski, Bochum

Die Magic Pockets Mystery Music Competition

Den ersten Preis, CD-Walkman, Gods und Mystery Music, heimst ein:
Jens Funke, Berlin
Die Plätze 2 bis 10 belegen:
Christian Schommer, Losheim
Alexander Wuermeling, Soest
Christian Eibl, München
Manfred Fischer, Durach
Martin Ganz, Bietigheim
Christoph Michalski, Wuppertal
Michael Flebbe, Guderhandviertel
Manfred Hansen, Dormagen
Kai Gröteke, Herten
Und immer noch je einmal Mystery Music erhalten die Plätze 11 bis 30, als da wären:
Olli Kurk, Schwechat, Österreich
Frank Bauske, Neustadt-Glewe
Andreas Borchardt, Bietigheim-Bissingen
Alexander Skwar, Wuppertal
Markus Otten, Köln
Tobias Trinks, Kulmbach
Marc Bohländer, Offenbach
Markus Huber, Marktlengast
Stefan Heinz, Bad Münster
Frank Martinelli, Gersweiler
Andreas Kostilecki, Wien, Österreich
Ralf Gehrhardt, Bolanden
Jan Liebelt, Bad Vilbel
Markus Kuntz, Kirrweiler
Sebastian Olle, Herten
Karlheinz Mendel, Rodalben
Stephan Lamottke, Dortmund
Yvonne Neumann, Ludwigshafen
Sven Sulzbach, Mannheim
Alwin Willms, Norden

War noch was? Ach ja, bevor wir's vergessen: Die gesuchten drei Spiele waren Xenon 2, Speedball 2 und Cadaver – aber das habt Ihr ohnehin alle gewußt, oder?

Da soll nochmal einer über Drachenmangel klagen: Gleich zwei neue Reptilienshows aus der AD&D-Factory halten derzeit das Adrenalin am Kocheln. Aber wenn nicht die unterschiedlichen Titel wären – man könnte sie glatt verwechseln...

SECRET of the SILVER BLADES
DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Gemeinsamkeiten

Aufbau und Gameplay beider Games sind nahezu identisch und ja bereits von den diversen Vorgängern bestens bekannt. So schnippelt man sich zunächst durch den umfangreichen Charakter-Bastelbogen oder greift auf eine vorgefertigte Party zurück – Serienzocker dürfen auch die Helden vom jeweiligen „Ahnherrn" übernehmen. Und dann durchstreift man auch schon die Dörfer und Dungeons, wobei (taktisch ausgefeilte) Prügeleien die Hauptbeschäftigung der Heroen und Heroinen darstellen.
Ein ziemlich kleines Sichtfenster zeigt die Geschehnisse im typischen „AD&D-3D" (in Blickrichtung erscheint alles furchtbar in die Länge gezogen), ansonsten sind Statusanzeigen und ein Textwindow zu bestaunen. Der Kampfbildschirm im schrägen Draufblick erlaubt die direkte Steuerung der einzelnen Abenteurer; normalerweise darf man die Dreckarbeit aber getrost dem Computer überlassen. Die grobschlächtige und ruckelig animierte Grafik kann niemanden mehr so richtig überzeugen, und auch die zwei Melodien samt der viereinhalb FX sind schon längst nicht mehr State of Art. Dafür funktioniert die Menüsteuerung (wahlweise Maus oder Tasten) zwar etwas umständlich, aber letztlich ohne Klag und Zag. Tja, und wie gewohnt ist keines der beiden Programme eine echte Herausforderung für den Rollenspiel-Profi.

Unterschiede

Die Silberklingen sind der nunmehr dritte Teil der Forgotten Realms Reihe. Diesmal geht es darum, einem Erzschürferdorf beizustehen, dessen Einwohner etwas zu tief gegraben haben und dabei ganze Horden von bösartigen Viechern aufstöberten. Als Nachfolger der „Champions of Krynn" setzen die Todesritter dagegen das Dragonlance-Szenario fort: Zur Siegesfeier über die vor Jahresfrist geschlagenen Draconier haben sich in Gargath die Helden von Solamnia versammelt, als aus einer magischen Wolke plötzlich und unerwartet die Horden von Lord Soth's Untoten hervorbrechen. Na denn, auf ein Neues...
Beim Partybau stehen je nach Hintergrund verschiedene Rassen zur Verfügung, auch die Zauberer der beiden Welten (Clerics und Mages) müssen mit einigen Unterschieden leben. Zwar gleichen sich die Spells in Wortlaut und Wirkung, aber auf Krynn ist die Hexerei von den Mondphasen abhängig, während in den Realms magische Items eine wichtige Rolle spielen.

Secret of the Silver Blades



Death Knights of Krynn



Daher...

...wird, wer die bisherigen Abenteuer dieser Reihen mochte, mit Sicherheit auch hier zufrieden sein. Allen anderen sei nochmal gesagt, daß bei beiden Kandidaten mehr Drachenschädel als Rätselnüsse geknackt werden. (jn)



Secret of the Silver Blades – Death Knights of Krynn

Grafik:	57% – 57%
Sound:	30% – 30%
Handhabung:	62% – 62%
Spielidee:	66% – 68%
Dauerspaß:	68% – 70%
Preis/Leistung:	60% – 61%
Red. Urteil:	65% – 66%

Für Anfänger
Preis: je ca. 89,– DM
Hersteller: SSI
Genre: Abenteuer

Spezialität: Noch ein paar Gemeinsamkeiten: 1 MB erforderlich; kein Kopierschutz, dafür Paßwortabfrage. Journal, Rule Book und Screentexte in englisch (deutsche Version könnte folgen).



HUN
SICH ANPASSEN, UM ZU ÜBERLE
Sie sind allein, noch dazu in gegnerischen Gebi
lauernden Gefahren zu entkommen, sie müsse
Geschick und Ausdauer gilt es geheimnisvolle
Gebäude und T
Der Hunter hat den Wil
MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R
ACTIV


TER
BEN. ZERSTÖREN, UM ZU SIEGEN.
ten. Sie haben nur eine Möglichkeit den überall
kämpfen! Kämpfen um zu überleben! Mit viel
3D Landschaften, scheinbar unüberwindbare
ler zu erobem.
en zum Sieg. Sie auch?
X 092
Y 073
WARNING - You are low on fuel
You have boarded a wind surfer
TALK
GIVE
QUIT
X 130
Y 060
You have taken some flares
You have boarded a rocket boat
ROLEX
ISION
Lieferbar ab September für Amiga und Atari ST
Verstrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

Er kam, sah und siegte!

Super League Manager

Der Amiga Joker meint: Super League Manager – ein gnadenloser Schlafräuber für Fußballfans!

Endlich ist Audiogenics neuer Fußballmanager dribbelfertig – und der Joker hat mal wieder eines der ersten Testexemplare in die gierigen Fingerchen gekriegt...

Die Audios haben den Begriff Manager recht ernst genommen und dem Spieler einen repräsentativen Schreibtisch als „Hauptquartier" zur Verfügung gestellt. Per Mausklick lassen sich von hier aus allerlei Menüs einblenden: Der Notizblock z.B. zeigt Gehalt, Leistungsbewertung oder den Namen des betreuten Teams. Autogrammwünsche, wichtige Anfragen der Polizei und dergleichen finden sich in einer Ablage, und natürlich können die momentanen Finanzen (genau wie alle anderen relevanten Daten) eingehend studiert werden. Für dämliche Mannschaftsaufstellung oder wahnwitzige Transfers gibt's also keine Entschuldigung! Um in die Begegnungen eingreifen zu können, hat man sich einen besonderen Gag einfallen lassen: Die Spielsequenz darf (per Speicherstand) über „Emlyn Hughes Soccer" abgespult werden! Aber auch sonst weiß das Programm zu glänzen. Die Grafik ist recht ordentlich geraten, und Details gibt's gleich haufenweise – beispielsweise kann man die Konkurrenz ausspähen oder zwischendurch gar den Verein wechseln. Zudem wollen allerlei Anrufe beantwortet und wichtige Besucher zuvorkommend behandelt werden (außer, man möchte demnächst aus der Zeitung vom eigenen Rücktritt erfahren). Nur der Sound ist ein bißchen enttäuschend, aber das ist verzeihlich. Kurz und gut: Holt Euch das Teil – besonders, wenn Ihr „Emlyn Hughes" schon habt! (C. Borgmeier)



Super League Manager

Grafik:	55%
Sound:	27%
Handhabung:	69%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Audiogenic
Genre: Simulation

Spezialität: Das Einladen von Spielständen mit „Emlyn Hughes" gestaltet sich leider ein bißchen umständlich.



Es darf gerüttelt werden!

International Championship Athletics

Auf dem C 64 waren sie vor rund sechs Jahren groß in Mode, auf dem Amiga hat sie bisher eigentlich keiner vermißt: Die „Rüttel-Sportspiele", bei denen man seinen Athleten durch hektisches Hin- und Herbewegen des Joysticks auf Trab bringt...

Als vereinsamter Solo-Sportler darf man hier zunächst seinen Namen eintragen und eine Nation auswählen. Deutschland-Patrioten seien allerdings gewarnt: Sie können nur für die DDR starten, auch wenn es die schon längst nicht mehr gibt. Dafür sind die folgenden (einzeln anwählbaren) 16 Leichtathletik-Disziplinen auch für unsportliche Athleten bestens geeignet – man kann nämlich nirgends ausscheiden!

Bei den Sprintstrecken ist einfach Rütteln bis zur Erschöpfung angesagt, die Wurfdisziplinen (Speer-, Hammer-, Diskuswerfen) erfordern zumindest ein wenig Timing, damit man den richtigen Abwurfwinkel erwischt. Am schlimmsten sind die Langstreckenläufe: Sobald das Lauftempo einmal eingestellt ist, torkelt das Sprite minutenlang auf seiner Bahn dahin, und man selbst darf derweil Däumchen drehen.

Die übrigen Highlights des Programms sind ein miesepetrig dreinschauender Stadionsprecher und daß man seine Leistungen nochmal in der Wiederholung betrachten darf. Die Grafik ist ganz nett animiert und recht bunt, dafür ruckelt das Scrolling wirklich höllisch. Sound gibt's (außer der Titelmusik und etwas Ächzen & Keuchen) fast gar nicht, der Schwierigkeitsgrad ist viel zu niedrig, und ein Zwei-Spieler-Modus fehlt auch. Bei dieser Olympiade ist Dabeisein nicht alles – genaugenommen ist's noch nicht mal die Hälfte... (rl)



International Championship Athletics

Grafik:	45%
Sound:	31%
Handhabung:	47%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	39%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Hawk
Genre: Sport

Spezialität: Spiel in deutsch, Bestleistungen werden nicht gesaved, mindestens 1MB erforderlich.



Wie bringen Sie Ihren abgewirtschafteten Traditionsverein aus der dritten Liga in die erste? Was tun Sie, um Schalke langfristig in der europäischen Spitzenklasse zu etablieren?

Jetzt ist er da. Und Sie machen Bundesliga-Karriere.

Wie gehen Sie damit um, daß die paar Millimeter, die zwischen einem knallharten Schuß an den Innenpfosten und einem Tor liegen, über viele Millionen entscheiden? Setzen Sie lieber auf kontinuierliche Jugendarbeit oder kaufen Sie mit vollem Risiko teure Stars? Wo machen Sie ihr Geld - bei den Vertragsverhandlungen mit Spielern, oder mit Werbepartnern? Bauen Sie Ihr Stadion aus oder setzen Sie auf den Verkauf von Ferseh-Übertragungsrechten? Was machen Sie, wenn Ihr Leistungsträger eigentlich seinen Meniskusschaden auskurieren müßte und wie reagieren Sie auf den Presserummel?

FEATURES:
Spannende Wirtschaftssimulation für 1-4 Spieler: Pokalauslosung, alle Europapokale mit Verlängerung und Elfmeter-Schießen, Werbeverträge für Banden- und Trikotwerbung, 3D-animierte Torszenen, Torschützenliste, 36 verschiedene Verletzungsarten, umfangreiche Zeitungsmeldungen nach jedem Spiel, detailreicher Ausbau des Stadions (Flutlicht, Steh- und Sitzplätze etc.)

Bundesliga Manager *professional*

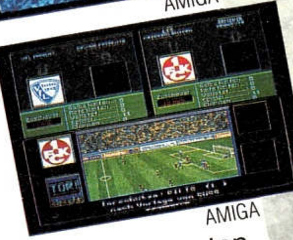
In der Spielpackung: 2 randvolle Disketten, farbiges DIN A 2 - Poster, ausführliches und illustriertes Handbuch

Für AMIGA, PC (Atari ST in Vorbereitung.)

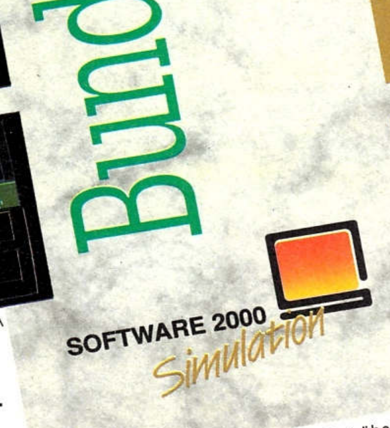
Amiga-Demo-Diskette gegen 5 DM in Brief– marken oder bar bei SOFTWARE 2000 in Plön bestellen.



AMIGA


AMIGA

Überall im guten Fachhandel erhältlich.



Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79

Joysoft

Inh. G. Hartmann

CRUISE FOR A CORPSE

Amiga 74.90

BATTLE ISLE **

Amiga 69.90

RISKANT **

Amiga 39.95

SUPER-LEAGUE MANAGER

Amiga 74.90

ROBIN HOOD *

Amiga 69.90

THINK X */**

Amiga 69.90

Über 50 000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen. Anruf genügt!

AMIGA

Action Station(1MB)	74.90
Bane of Cosm. Forge	79.90
Big Business	54.90
Booly	69.90
Cardinal of Kreml *	64.90
Cash **	69.90
Death Knights of Krynn	69.90
Deuteros	79.90
Die Kathedrale */**	94.90
F15 Strike EagleII	86.90
Falcon Collection *	89.90
Fate - Gates of Dawn	79.90
Final Conflict **	74.90
Gateway to Savage Frontier	69.90
Genghis Khan **	94.90
Germ Crazy *	64.90
Heart of Dragon	69.90
Hotel Manager */**	__.__
Hunter *	77.90
Indiana Jones 4 */**	__.__
Jah. Khan Squash **	69.90
Jetsons *	69.90
Jonathan **	110.00
Kings Bounty	74.90
Kings Quest V *	99.90
Knights of Legend	79.90
Lemmings Data Disk *	38.90
Logical	54.90
Magnetic Scroll Compil.	74.90
Mega Lo Mania *	77.90
Manchester United European Version	64.90
Mercs **	64.90
Midwinter 2 *	84.90

AMIGA

Pool of Darkness	69.90
Prehistoric	69.90
R-Type II	69.90
Railroad Tycoon	79.90
Rainbow Collect. */**	49.90
Rings of Medusa 2 **	69.90
Rise of the Dragon *	99.00
Secret of Silver Blade	69.90
Space Quest IV *	99.90
Stratego *	74.90
Shanghai II *	79.90
Shadowdancer**	64.90
Sim City/Populous	79.90
The Final Conflict**	69.90
Thunderhawk	74.90
Toki **	64.90
Transworld **	69.90
UMS II**	79.90
Winzer **	74.90
Wreckers */**	74.90
Zone Warrior *	64.90

ZUBEHÖR

512 K Speicher für A500 auf 1 MB	89.00
Multivision 500	459.00
MEGA MIX 2000/512KB	278.00
MEGA MIX 2000/1MB	318.00
MEGA MIX 2000/2MB	378.00
Amiga Mouse	39.90
Ext. 3.5" Laufwerk	159.00
Ext.5.25" Laufw.	229.00
3.5" Disketten	14.90
Designer Schutzhaube	29.90
4 Player Adapter	20.00
Mousepad	9.90

Jetzt neu: BTX Tag- und Nachtservice
JOYSOFT erreichen Sie unter:*JOYSOFT#

FILIALEN
Nur Ladenverkauf

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

VERSAND
Dürener Str. 394
5000 Köln 41
0221/ 430 10 47
0221/ 43 62 94
Fax:0221/4302157

Sie sparen Versandkosten bei größeren Lieferungen!
Ihr Versandkostenanteil beträgt...
..."normalerweise" 8.- DM (4.,- DM bei Vorkasse).
... bei Rechnungswert über 80.- DM nur noch 4.- DM.
... bei Rechnungswert über 140.- DM keinen Pfennig!
... bei Lieferung ins Ausland nur Vorkasse 12.00 VK
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Artikel mit Sternchen (*) bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet.
(** = deutsche Anleitung).
Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

SILENT SERVICE II

Amiga 79.90

Bundesliga Manager Profess. *

Amiga 74.90

SIMPSONS */**

Amiga 69.90

THUNDER-HAWK

Amiga 74.90

ROD-LAND */**

Amiga 69.90

WINZER **

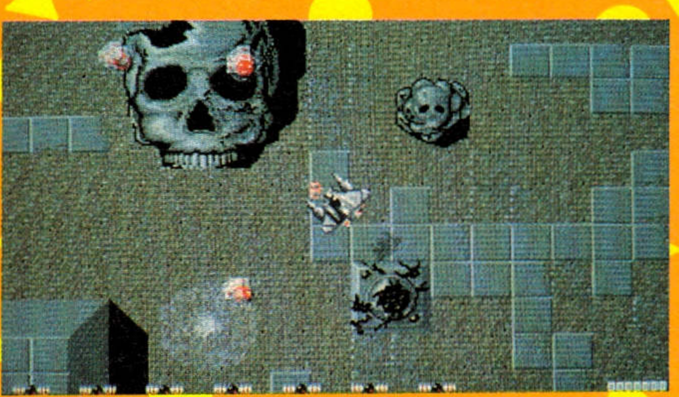
Amiga 74.90

Kaum ein Gerät wurde derart herbeigesehnt wie das CDTV – jetzt ist es da und muß beweisen, daß es den hohen Erwartungen gerecht werden kann. Wir haben die ersten Games für Euch getestet und dabei mal wieder festgestellt, daß auch die schönste Rose ihre Dornen hat . . .

CDTV

Geniestreich mit kleinen Hindernissen

Soviel vorweg: Genaugenommen ist das CDTV ja nichts anderes als ein Amiga 500 mit einem Megabyte Speicher und CD-ROM Laufwerk. Im Klartext bedeutet das, daß Ihr Euch zwar keine bessere Grafik als bisher erwarten dürft – aber eben viel mehr davon! Immerhin passen auf so eine CD etwa 550 MB, das ist 700 mal soviel Speicher, wie eine herkömmliche 3.5" Disk zu bieten hat. In Sachen Sound ist das CDTV der normalen „Freundin" sogar klar überlegen, kommt hier die Musi doch direkt von der CD (also in digitaler Qualität). Somit leistet Commodores „Blackbox" durchaus Pionierarbeit, genau deshalb muß man wohl auch mit der einen oder anderen „Kinderkrankheit" leben . . .
Da das CDTV just während unserer Sommer-Doppelausgaben veröffentlicht wurde, konnten sich die Kollegen von der Konkurrenz ja bereits ausgiebig mit den Qualitäten der Hardware beschäftigen – wir wollen uns also mit ein paar Eigenheiten bescheiden, die uns während der Test-Praxis aufgefallen sind. Zunächst ein Wort zum Design: Zwar sieht das Gerät recht gefällig aus, die Verarbeitung läßt jedoch ein bißchen zu wünschen übrig. Daß man die Schillerscheiben erst in eine Kunststoffkassette stecken muß, ehe sie im Schacht des CDTVs landen, geht ja in Ordnung. Daß dieser Schacht aber rein mechanisch funktioniert (Auswurf mit einem satten „Klonk"), wird der Besitzer eines stinknormalen CD-Players kaum als zeitgemäß empfinden. Und auch die Steuereinheit (eine Mischung aus Joypad und Fernbedienung) ist nicht der Weisheit letzter Schluß: Dank Infrarot-Technik gibt es zwar keinen Kabelsalat, aber sobald man sich ein bißchen vom Hauptgerät wegdreht, funktioniert die Sache nicht mehr einwandfrei – vom ungeheuerlichen Batterienverschleiß des Teils gar nicht zu reden!
Sehr gelungen ist die tolle Bedienungsanleitung auf CD (mit massig Sprachausgabe!), hat jedoch den Nachteil, daß man sich auf Papier halt mit dem Nachschlagen leichter tut. Aber an sich sind Bedienung und Anschluß ja wirklich ein Kinderspiel, übrigens kann der Kasten auch direkt an einem Fernseher betrieben werden. Daß die Joystickports auf der Rückseite nicht zu einem regulären Amiga kompatibel sind, ist für uns Zocker aber ebenso enttäuschend, wie die erstaunlich langen Nachladezeiten, mit denen manche CD-Games aufwarten können. Und genau zu denen kommen wir jetzt endlich . . .



Battlestorm

Was soll man sagen: Die Baller-Orgie im Weltraum gleicht der herkömmlichen Amigaversion wie ein Ei dem anderen (vom besseren Sound mal abgesehen). Nach wie vor gibt's acht Level mit reichlich Gegnern, vielen Extras, ansprechender Grafik und einstellbarem Schwierigkeitsgrad. Lest einfach den Test im März-Joker, addiert 20 Prozent beim Sound, zieht dafür (wegen des Infrarot-Joypads) 10 Punkte bei der Handhabung ab, und Ihr wißt, was Sache ist.



CD Remix

Eine ziemlich uninteressante Anwendung für angehende Diskjockeys: Wie bei jedem besseren CD-Player hat man die Möglichkeit, Stücke von seinen Musik-CDs in beliebiger Reihenfolge abzuspielen. Diese Ablauffolge kann dann gespeichert (vorausgesetzt, man besitzt eine externe Floppy) und mit Überleitungen aus dem Soundchip des Rechners verschönt werden. Hierfür sind allerlei Samples abrufbar, etwa Drumsequenzen oder Sprachausgabe. Letztere hört sich allerdings verdächtig nach den „Say"-Kommandos im CLI an. Der Umgang mit dem Programm ist zwar schnell erlernt, jedoch macht das Teil einen unausgereiften Eindruck: Es stürzt oft und gerne ab; wenn Musik-CD und Remix-CD getauscht werden soll, gibt's noch nicht mal eine Bildschirmmeldung.

Classic Board Games

Wie der Name schon sagt, sind hier drei klassische Brettspiele versammelt, nämlich Schach, Dame und Backgammon. Grafik und Sound sind nicht berauschend, aber dem Thema angemessen; immerhin kann sich der Anfänger jeden Zug per Sprachausgabe erklären lassen. Auch Tips zum Spiel rückt der Digi-Onkel heraus, davon abgesehen ist das Angebot an Optionen eher dürftig ausgefallen. Da zudem die Spielstärke nie über ein gesundes Mittelmaß hinauskommt, sehen wir der geplanten Diskettenversion nicht gerade mit überschäumender Begeisterung entgegen . . .

Defender of the Crown

Grafik und Gameplay sind bis auf's I-Tüpfelchen identisch mit der regulären Amigaversion des Cinemaware-Klassikers. Dafür gibt's jetzt einen starken Titel-Soundtrack, tolle Musik während der Animationssequenzen und Sprachausgabe in superber Qualität. Es hilft aber alles nix, die strategische Ritter-Arie ist nach wie vor viel zu leicht – einmal durchgespielt, ist die anfängliche Begeisterung schnell dahin. Und noch ein Wermutstropfen: Zwar spart man sich hier natürlich die leidige Diskettenwechselei, aber die unglaublichen Nachladezeiten, mit denen man es zu tun bekommt, lassen Sehnsucht nach den guten alten Disks aufkommen!

F-16 Falcon

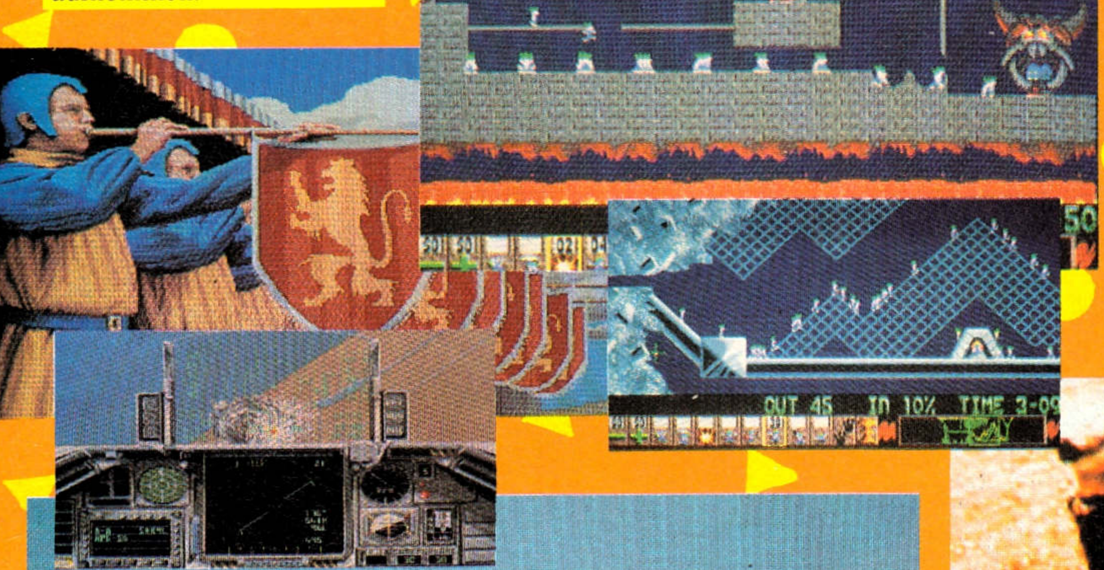
Trotz seines Alters gilt der Falke nach wie vor als eine der besten Flugsimulationen überhaupt – entsprechend Mühe hat man sich bei Mirrorsoft mit der CDTV-Version gegeben. Freilich, an die Steuerung ohne Tastatur muß man sich erst gewöhnen, aber dafür findet man hier sämtliche 36 Missionen des Originalprogramms und der zwei Zusatzdisks auf der Scheibe. Dazu gibt's ein paar brandneue filmartige Animationen, z.B. beim Piloten-Training, und man kann sich nun sogar mit dem Tower unterhalten (Sprachausgabe). Klares Urteil: ein Schmankerl!

Lemmings

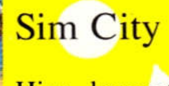
Auch hier ein Unterschied zur Normal-Version: Es fehlt der tolle Zwei-Spieler-Modus! Von dieser Gemeinheit abgesehen, bleibt alles beim alten – Grafik, Musik, Anzahl der Level, einfach alles. Offensichtlich wußte man auch bei Psygnosis, daß die Fans der selbstmörderischen Wühler besseres verdient hätten, also ist noch ein Demo des kommenden Flugsimulators „Planetside" mit auf der CD. Gütiger Gott, das Teil sieht phantastisch aus! Bleibt zu hoffen, daß die gigastarken Animationen in der Endversion zum Spiel und nicht zum Intro gehören…

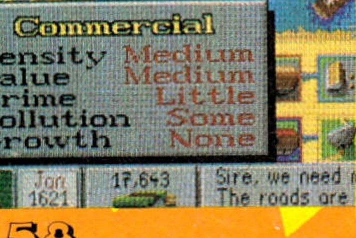
Psycho Killer

Man merkt, daß dieses Grafik-(Action-)Adventure direkt für's CDTV produziert wurde – hier gibt's Animationen satt! Zwar handelt es sich dabei ausschließlich um gerade noch brauchbar digitalisierte Echtbilder, aber die Jagd auf den Killer gestaltet sich trotzdem recht unterhaltsam. Während eine Stimme die Story zum besten gibt, leitet der Spieler diverse Aktionen ein, indem er Gegenstände auf dem Screen anklickt. Meist geschieht das unter Zeitdruck, z.B. läuft der Bösewicht auf einen zu, und man soll ihm rechtzeitig einen Tritt ins Gesicht verpassen. Mit etwas gutem Willen könnte man das Programm als interaktiven Film bezeichnen – mag die Langzeitmotivation auch zweifelhaft sein, Psycho Killer ist das bisher beste „reine" CD-Game.









Sim City

Hier kommt das Gegenstück, nämlich eine der besten CDTV-Konvertierungen: In der neuen Version hat die betagte Städtebauer-Simulation nun eine ebenso bunte wie detailreiche Grafik zu bieten, ja, selbst die Menüs sehen hier geradezu prachtvoll aus! Hinzu kommen 1A-Scrolling, deutlich verbesserter Sound (samt komplett neuer Titelmusik) und eine Steuerung, die sich auch mit dem Joypad weitgehend ertragen läßt. Sicher, mit der Maus geht der Straßenbau lockerer von der Hand, aber dennoch wird Sim City am CDTV wohl bald das sein, was es auf der „Freundin" schon lange ist: ein Klassiker!

The Hound of the Baskervilles

Dieses Anklick-Adventure à la Sherlock Holmes kommt aus dem gleichen Stall wie „Psycho Killer“ – und das merkt man auch. Hier gibt's nämlich ganz ähnliche Digi-Bilder zu bewundern, nur daß sie (abgesehen vom Intro) nicht animiert sind. Damit ist aber auch der Reiz futsch: Ödes Herumgeklicke auf allerlei Briefen, Fotos oder sonstigen Hinweisen auf den Täter führt einerseits zu einer genaueren (z.B. vergrößerten) Darstellung des Beweismaterials, andererseits zu einem unbezähmbaren Gähnbedürfnis des Bildschirm-Detektives. Für eine Schlaftablette mit grobkörnigen Bildern und Sprachausgabe braucht es eigentlich kein CDTV, oder?

Women in Motion

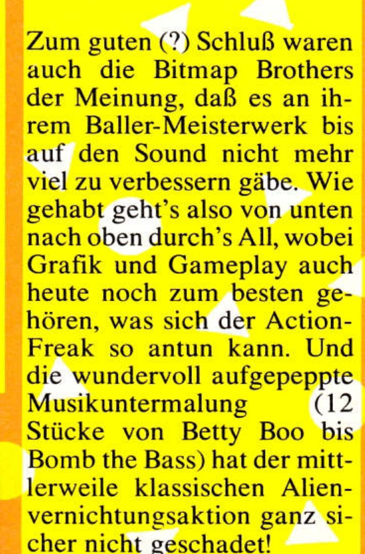
Wenn der Baskerville-Köter eine Schlaftablette war, dann ist dieses Teil eine Vollnarkose! Ein Grafikdemo mit Bewegungsstudien des Foto-Pioniers Eadweard Muybrigde: Die SW-Aufnahmen der nackten Damen, die hier ungelenk über den Screen tänzeln, entstanden um 1890, und so sehen sie auch aus. Zu ein bißchen Sprachausgabe (keine Musik) darf man die Ladies nun z.B. beim nudistischen Blumengießen beäugen – keinen Schimmer, was der Schwachsinn soll.

Wrath of the Demon

Bei dieser actionreichen Grafik-Oper, können wir's mal wieder kurz machen: Hier sind nicht nur Optik und Gameplay mit der normalen Amigaversion identisch, sondern auch der Sound! Wir sparen uns also alle weiteren Kommentare und verweisen ganz zwanglos auf unseren doppelseitigen Test in der Februar-Ausgabe.

Xenon 2

Zum guten (?) Schluß waren auch die Bitmap Brothers der Meinung, daß es an ihrem Baller-Meisterwerk bis auf den Sound nicht mehr viel zu verbessern gäbe. Wie gehabt geht's also von unten nach oben durch's All, wobei Grafik und Gameplay auch heute noch zum besten gehören, was sich der Action-Freak so antun kann. Und die wundervoll aufgepeppte Musikuntermalung (12 Stücke von Betty Boo bis Bomb the Bass) hat der mittlerweile klassischen Alienvernichtungsaktion ganz sicher nicht geschadet!



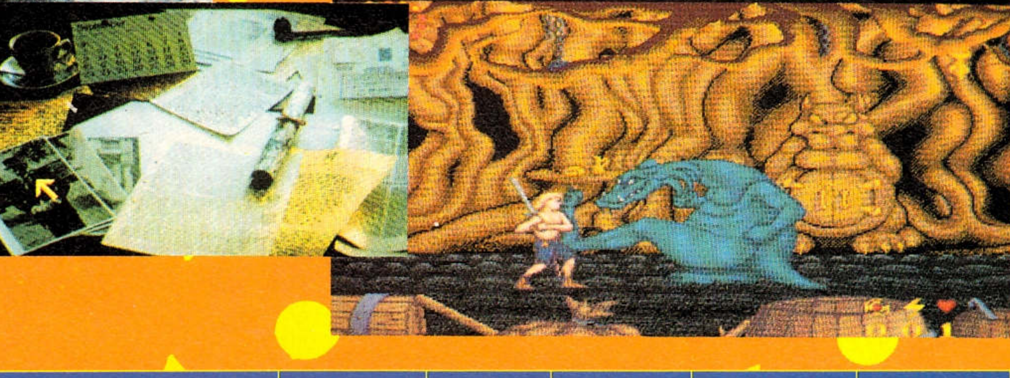












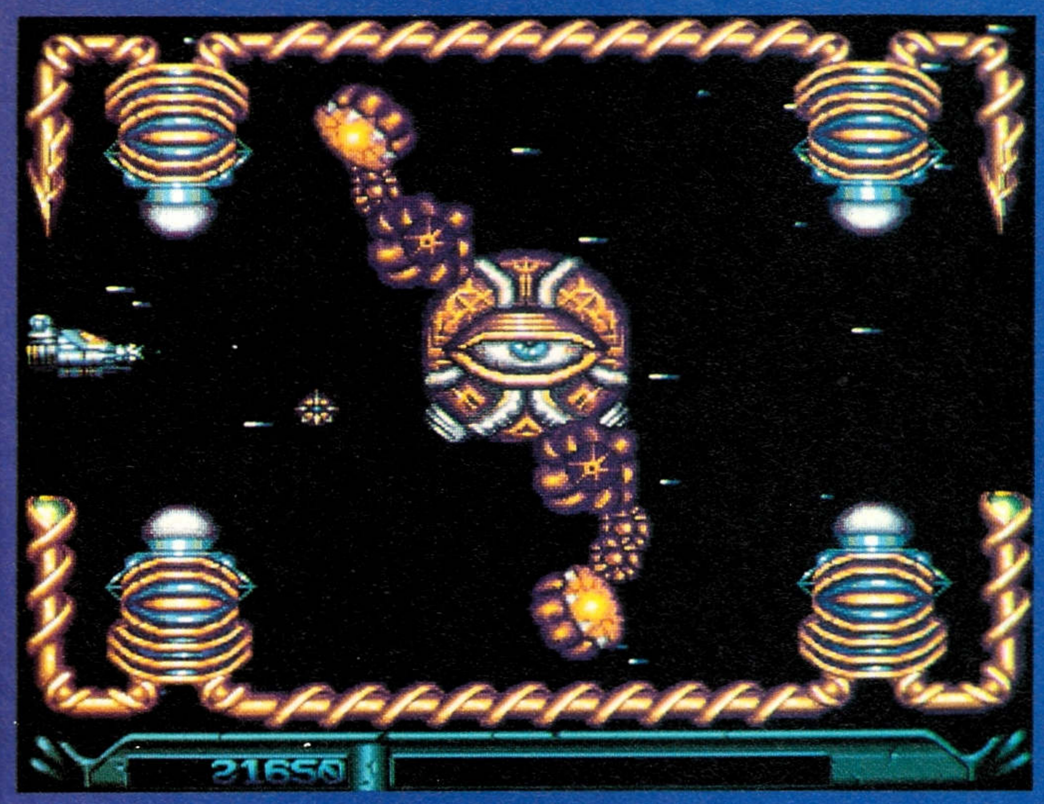
Ein kurzes Fazit gefällig? Bittesehr: Wenn sich das CDTV auf lange Sicht durchsetzen soll, dann ist noch viel Arbeit seitens der Software-Hersteller zu leisten – mit 1:1 Umsetzungen ist auf Dauer kein Blumentopf zu gewinnen, da nützt die schönste Sprachausgabe nix! Aber was nicht ist, kann ja noch werden, und Euch braucht das vorläufig ohnehin nicht zu kümmern. Warum? Na, Ihr werdet Euch doch kein CDTV zu Eurem Amiga kaufen wollen – wartet lieber, bis in Kürze das externe CD-ROM Laufwerk für Eure „Freundin“ erscheint. Vielleicht ist bis dato auch schon Soft erhältlich, die die Möglichkeiten des Mediums wenigstens halbwegs ausreizt... (rl/ml)

Gerät und Software wurden uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt von: Wial Versand, Liegnitzerstr. 13, 8038 Gröbenzell

Titel	Was ist anders?	Bewertung	Preis	Hersteller	Genre
Battlestorm	Sound	Gut	89,– DM	Titus	Action
CD Remix	–	Schlecht	69,– DM	Microdeal	Anwendung
Classic Board Games	–	Mittel	99,– DM	Merit	Brettspiele
Defender of the Crown	Sound	Mittel	89,– DM	Cinemaware	Strategie
F-16 Falcon	Grafik/Sound	Super	89,– DM	Mirrorsoft	Simulation
Lemmings	Zwei-Spieler-Modus fehlt	Gut	89,– DM	Psygnosis	Verschiedenes
Psycho Killer	–	Mittel	89,– DM	On-Line	Adventure
Sim City	Grafik/Sound	Super	89,– DM	Maxis	Simulation
The Hound of the Baskervilles	–	Schlecht	89,– DM	On-Line	Adventure
Women in Motion	–	Miserabel	89,– DM	On-Line	Demo
Wrath of the Demon	Nix	Gut	89,– DM	Ready Soft	Action
Xenon 2	Sound	Super	89,– DM	Mirrorsoft	Action


X-POWER
PROFESSIONAL
DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT
AMIGA SUPER CARTRIDGE
AMIGA 500 UND 2000
NORDIC II
• Programm-Freeze • Monitor – Assembler
• Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
• Sprite Editor • Sound Scan & Replay
• Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
mit Original X-COPY professional
• 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
• Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
• Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
• schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen
– Betriebszustandsanzeige durch LED
– Durchgeschliffener Expansions-BUS
– Automatische Konfigurationserkennung
– Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
– Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
– Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
– Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
– GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
– MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
– SOUND-TOOLS: Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
– DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
– Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer
Distributoren: Rushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US
INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

Große Namen wecken immer große Hoffnungen – Armalyte war am C 64 ein Klassiker, da durfte man auf die Amigaversion ja wirklich gespannt sein! Aber wie heißt es doch so treffend: Vorfreude ist die schönste Freude...



ARMALYTE

Alte 64er-Veteranen werden sich mit Sicherheit noch an die Urversion erinnern, galt sie doch als eine der besten 8-Bit-Ballereien überhaupt. Sicher, im Grunde war Armalyte nur einer von vielen „R-Type"-Clones, hatte jedoch ein irrwitziges Tempo und einen tollen Sound zu bieten. Vor allem aber war es in punkto Spielbarkeit der mißglückten C 64-Version des Irem-Knallers haushoch überlegen! Bis nun endlich auch unsere „Freundin" bedient wurde, zogen volle drei Jahre ins Land, was automatisch zu der Frage führt, ob sich die lange Warterei denn letztlich gelohnt hat.

Auf den ersten Blick: nein. Egal, aus welcher Richtung man das Ding auch betrachtet, es sieht einfach wie ein stinknormales Weltraum-Bumbum aus. Das beginnt mit der obligaten Einschlafgeschichte, laut der unser schöner Planet von den lasterhaften Horden der aalanischen Armee bedroht wird und nur ein einziges Raumschiff den Weltuntergang noch verhindern kann. Mit just dieser galaktischen Blechbüchse fliegt man dann von links nach rechts über den Screen und erledigt unterwegs die vielen Gegnerformationen, Geschützstellungen und Schlußmonster. Also auch in Sachen Gameplay keine Überraschungen, zumal die Waffenauswahl ebenfalls nicht gerade berühmt ist: es gibt zwar den klassischen Superschuß (wenn man länger auf dem Feuerknopf bleibt), ansonsten muß man sich aber mit einem simplen Laser und höchst durchschnittlichen Zusatzwaffen bzw. Extras (Power-Ups, Speed-Ups etc.) behelfen.

Auf den zweiten Blick wirkt Armalyte – immer noch langweilig. Gut, die Grafiken sind schon recht professionell gestaltet, aber vom Hocker reißen sie einen trotzdem nicht; immerhin ist das Scrolling blitzsauber. Und der Sound? Nun, die Ohren überleben's, wer sich jedoch mehr als den üblichen Kosmo-Düdelstandard (samt 08/15-Effekten) erwartet, dürfte ziemlich enttäuscht sein. Die Handhabung geht dann nur noch mit Müh und Not als durchschnittlich durch, denn obwohl die Steuerung ganz brauchbar ist, kann das Leveldesign nicht überzeugen. Zudem sind die Gegner ebenso hinterhältig wie hartnäckig, und das eigene Schiff ist viel zu groß geraten, um handlich zu sein. Alles zusammen ergibt sich so ein geradezu schwindelerregend hoher Schwierigkeitsgrad – Ballernovizen werden hier wohl nicht sehr oft über den ersten Screen hinauskommen. Die kümmerlichen drei Schiffsleben sind binnen Sekunden verbraucht, Continues gibt's nicht, und die Warterei bis zum Neustart ist ein Graus. Solange man nicht alle Gegnerformationen und linken Stellen auswendig kennt, kommt auf zehn Sekunden Spiel etwa eine Minute Wartezeit...

Da sich die Ähnlichkeiten mit dem tollen Brotkasten-Original also praktisch auf den Titel beschränken, bleibt's dabei: Armalyte sieht auf den dritten Blick nicht besser aus als auf den ersten! (Kate Dixon)



Armalyte

Grafik:	64%
Sound:	53%
Handhabung:	51%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	55%

Für Experten
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Thalamus
Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Highscores werden gespeichert, Pause-Funktion.

„Populous" und kein Ende: Nach „Powermonger" erwartet der Urvater aller Götter-Games nun weiteren Nachwuchs – freilich unehelichen! Diesmal darf à la Mirrorsoft in die himmlische Vorsehung gepfuscht werden.

Der Amiga Joker meint:
Mega lo Mania – einfach himmlisch oder teuflisch gut?

Es wird ein knallharter Militärstratege als Weltenherrscher gesucht: Nacheinander sollen Inseln aus verschiedenen Kulturepochen erobert werden. Der Halbgott vor dem Monitor beginnt sein Werk zwar nicht bei Adam und Eva, aber doch immerhin fast – die ersten drei Inseln beherbergen noch Steinzeitmenschen, es folgen Moses und die alten Römer. Irgendwann hat natürlich auch die schönste Evolution ein Ende, hier ist sie mit dem Zeitalter der Raumfahrt erreicht.

Bis dahin müssen insgesamt 28 Inselchen unter Kontrolle gebracht werden, und die teilen sich wiederum in Sektoren auf. Einen solchen erwählt man zu seiner „Heimat", dafür gibt's eine karge Hütte samt ein paar Untertanen als Grundausstattung. Damit sich unsere Wuselmännchen nun gegenüber den (bis zu drei) computergesteuerten Eingeborenen-Clans behaupten können, benötigen wir dringend mehr Leute und bessere Ausrüstung. Das erste Problem erledigt sich ganz von allein, zur Lösung der zweiten Frage muß man schon selbst Hand anlegen…

Es ist nämlich möglich, das technische Niveau durch die Erfindung neuer Waffen anzuheben. Dafür können beliebig viele der vorhandenen Männchen abgestellt werden; je mehr, desto schneller ist das Problem gelöst. Aber Vorsicht: Wer gerade erfindet oder sonstwie beschäftigt ist, kann sich nicht vermehren! Auch sollten möglichst rasch ein paar Kumpel mit dem Abbau von Bodenschätzen beauftragt werden, auf daß die soeben erdachten Gerätschaften Gestalt annehmen. In nahezu jedem Inselsektor findet man andere Mineralien, die Waffenproduktion unterliegt also örtlichen Beschränkungen. Aber bei Bedarf stellt man einfach eine Armee auf und fällt damit in den Nachbarsektor ein. War der Abschnitt neutral, wird er ohne langes Fackeln in Besitz genommen, ist er schon vergeben, kommt's zum Kampf. Ein frisch eroberter Inselteil beginnt allerdings wieder auf dem Startniveau des jeweiligen Eilands. Ach ja: Kurzfristig sind sogar Bündnisse machbar.

Sicher, das hört sich alles nach den berühmten Bullfrog-Spielen an, erfordert in der Praxis jedoch ganz andere Strategien. Allerdings sieht's auch ziemlich nach „Popumonger" aus: Wiedermal ein Landschaftsfenster mit schräger Draufsicht, nur daß nicht gescrollt, sondern sektorweise umgeschaltet wird. Dazu gibt's Sound vom Allerfeinsten – Geigen schluchzen, hübsche FX, wohin man auch hört, und die deutsche Sprachausgabe sucht ihresgleichen! Nur die Iconsteuerung ist durch die vielen Untermenüs etwas gewöhnungsbedürftig.

Was wir bei Mega lo Mania wirklich vermissen, ist eine Mehr-Spieler-Option; auch sind 28 Inseln auf Dauer halt kein Universum (ein Editor hätte da Abhilfe geschaffen). Aber auch so werden den Computer-Götter mehr als die branchenüblichen sieben Tage beschäftigt sein! (jn)





MEGA lo MANIA

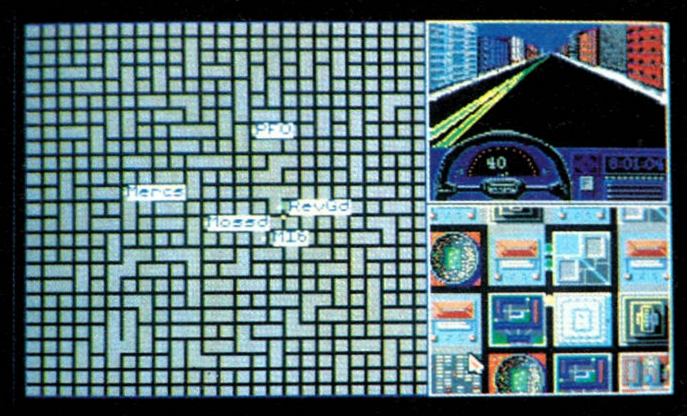


Mega lo Mania

Grafik:	76%
Sound:	90%
Handhabung:	69%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Mirrorsoft
Genre: Strategie

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitfloppy wird akzeptiert, Save-Option. Voller PAL-Screen!





Covert Action

Der Moskauer Michi ist ja nun nicht mehr der böse Feind, trotzdem brauchen sich haupt- und nebenberufliche Spürnasen keine Sorgen zu machen: Microprose weiß, was Wanzen wünschen!

Nach den PC-Spionen sind jetzt also die Amiga-Agenten gefordert, die unheilvollen Aktivitäten diverser Geheimdienste und Terrorgruppen auszuschnüffeln – Sid Meier macht's möglich. Zu Beginn wartet das Adventure mit einer groben Beschreibung der drohenden Gefahr und (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) ein paar weiterführenden Hinweisen auf. Um nun die Entführung oder den Bombenanschlag zu verhindern, ist zunächst Schreibtischarbeit angesagt: Mit Hilfe verschiedener Menüs darf man sich die neueste Aktenlage zu Gemüte führen, abgefangene Botschaften entziffern oder befreundete Nachrichtendienste kontaktieren. Aber ein Bond ist kein Buchhalter, deshalb gibt's natürlich auch Action in Form von Lauschangriffen, Einbrüchen oder Verfolgungsjagden mit dem Auto samt Festnahme der Verdächtigen. All dies wird in Form kleiner Unterspielchen präsentiert, teils recht liebevoll, teils nicht so überwältigend. Geht man clever genug vor, blasen die Bösewichte alles ab und tauchen unter – der Fall darf zu den Akten, und die nächste Verschwörung ist an der Reihe.
Grafisch kann der Tanz der Spione nur selten überzeugen, Titelsound und FX sind auch nicht gerade opernreif, und schließlich wirkt die Steuerung mittels Tastatur und Joystick etwas unausgegoren. Wegen der originellen Idee und der hohen Komplexität ist Covert Action zwar insgesamt trotzdem ein gutes Game, beeindruckt aber längst nicht so sehr wie Mr. Meiers frühere Großtaten. (jn)



Covert Action

Grafik:	57%
Sound:	55%
Handhabung:	57%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	68%

Variabel
Preis: ca. 109,- DM
Hersteller: Microprose
Genre: Abenteuer

Spezialität: Dickes deutsches Handbuch plus Tastaturbelegung. Der Zufallsgenerator bastelt immer neue Fälle.

Wild Wheels

Stellt Euch mal ein Fußballmatch vor, bei dem anstelle der Spieler riesige Lkws antreten, und der Lederball durch eine Eisenkugel ersetzt wird: Die Amis bezeichnen sowas als Sport. Ocean hat's geglaubt und gleich versoftet – das Ergebnis ist grauenhaft!

Dabei wäre der Anfang noch ganz vielversprechend: Man darf verschiedene Optionen anwählen, z.B. den Schwierigkeitsgrad, ob Freundschaftsspiel oder Liga-Modus, sogar die Spielformation für's kommende Match kann festgelegt werden. Natürlich braucht man auch ein Auto, wobei der Anfänger mit dem langsamsten und kleinsten von zehn Trucks vorliebnehmen muß. Aber das soll sich ja bald ändern, denn wer ein paar Runden durchsteht, kassiert viele schöne Punkte, und davon kann man sich dann so einen richtig schönen Monster-Truck leisten.
Die Enttäuschung kommt nach dem Anpfiff. Entweder man wählt den 3D-Modus, was den Vorteil hat, daß dabei die Grafik einigermaßen ordentlich aussieht – leider läßt sich bei dieser Darstellungsweise (trotz Richtungspfeil und Mini-Radarscreen) aber kaum feststellen, wo das Kügelchen gerade rumschwirrt. Schaltet man deswegen auf die Draufsicht um, tauchen neue Probleme auf: Einmal sind alle Objekte am Screen nun klein und häßlich, zum anderen wird das Spiel durch den Perspektivenwechsel plötzlich unheimlich leicht. Und zwar so leicht, daß die Computerteams keinerlei Chance mehr haben!
Der Vollständigkeit halber sei noch angeführt, daß es diverse Bonusfelder sowie Extras zum Sammeln (Benzinkanister, Extrawaffen) gibt, und daß der Sound absolut fürchterlich ist. Aber was soll man ohnehin mit einem Game anfangen, daß entweder unspielbar oder kindisch einfach ist?! (C. Borgmeier)



Wild Wheels

Grafik:	51%
Sound:	21%
Handhabung:	32%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	32%
Red. Urteil:	38%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Ocean
Genre: Sport

Spezialität: Spielstände speicherbar, Datalink-Option.



...und spiele nie
nach Mitternacht!
Amiga DM 84,95
Atari ST DM 64,95
(unverbindliche Preisempfehlung)
Falls im Fachhandel nicht vorrätig,
bitte anrufen: 05244 / 10120
Im Vertrieb der United Software

THINK CROSS

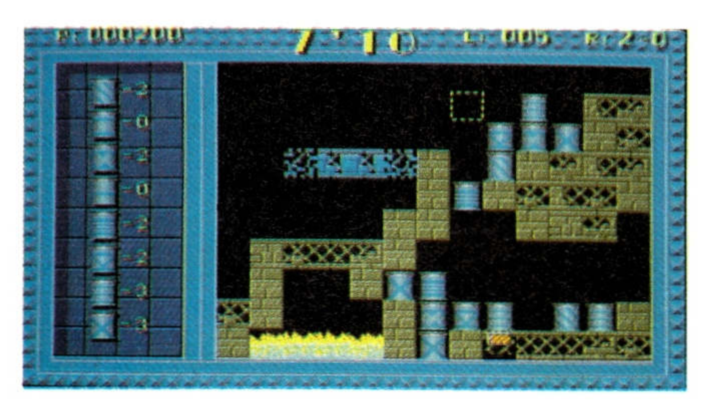
Der Amiga Joker meint:
Think cross – eine Tüftel-Begegnung der ausgereiften Art!

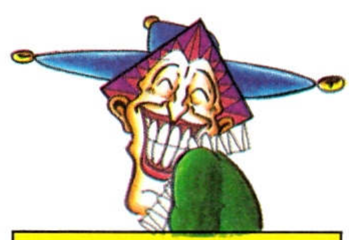
Mit ihrer biederen Handelssimulation „Cash" haben die österreichischen Newcomer von „Max Design" zwar nicht den besten Start erwischt, aber ihr Zweitlingswerk bringt richtig Schwung in die Schaltkreise!

Dabei möchte man das zunächst gar nicht glauben, denn das Spielprinzip dieser Steinchentüftelei ist seit „Puzznic" oder „Cybexion" bestens bekannt: Unter Zeitdruck dirigiert man mit dem Joystick vielfältige Klötzchen durch verzwickte Screens, sobald sich zwei gleichartige berühren, verschwinden sie – haben sich alle verabschiedet, darf man den nächsten der 150 Level knacken. Damit's nicht zu leicht wird, müssen des öfteren *drei* Teile auf einen Schlag exekutiert werden, außerdem stört die Schwerkraft. Eigentlich ein alter Hut, aber man hat ihn der „Freundin" derart chic aufgesetzt, daß viele ihrer neueren Deckel dagegen ziemlich alt aussehen...

Da wäre z.B. die liebevolle und teils animierte Grafik: Alle fünf Level gibt's ein völlig neues Outfit, und nicht mal Häuptling Adlerauge könnte ein Ruckeln erkennen. Zweitens der Sound: Die abschaltbaren FX gehören zwar eher in die Mittelklasse, Titelmelodie und Zwischenjingles kommen aber prima 'rüber. Und drittens die Steuerung: Je nach Lust und Notwendigkeit darf man das Tempo des Cursors variieren!

Da neben kniffligen Problemen, Bomben und einer Helpfunktion auch neue Features wie Wanderbrücken, Förderbänder oder Geheimlevel geboten werden, macht Think cross einen sehr durchdachten Eindruck – nur schade, daß die Grundidee schon ein bißchen angestaubt ist. (jn)





Think cross

Grafik:	68%
Sound:	62%
Handhabung:	85%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Max Design
Genre: Strategie

Spezialität: Alles da: Paßwortabfrage, Codesystem zur Levelanwahl, unendliche Continues, abspeichernde Highscores, Pausemodus.

F1 G.P. CIRCUITS

Italiener sind bekanntlich Autonarren, und von runden Scheiben verstehen sie auch eine Menge – man denke nur an Pizza. Alles in allem ideale Voraussetzungen, um ein flottes Rennspiel auf Disk (runde Scheibe bleibt runde Scheibe...) zu bannen, oder?

Ja und nein, denn eine Kleinigkeit haben die Mannen von Idea leider übersehen: digitale Autoraserеien gibt es längst in rauhen Mengen! Wären darunter nicht etliche Schmankerl wie „Super Cars" oder „Indy 500" würde die Sache vielleicht ganz anders aussehen – so reichts halt bloß für einen Platz unter den zweiten Zehn...

F1 G.P. Circuits zeigt das Geschehen aus der Vogelperspektive und erinnert optisch stark an das etwas ältere „Grand Prix Master" (Motorradrennen), nur, daß man hier auf vier statt auf zwei Rädern unterwegs ist. Geboten wird, zumindest theoretisch, allerhand: Vier Autos, neun Strecken mit je 20 Gegnern, die Kiste kann kräftig aufgemotzt werden (bei zu sportlicher Fahrweise bekommt sie sogar Beulen), und für den Piloten darf man sich ein Bildchen aussuchen und ihm einen Namen verpassen. Bloß, was nutzen all die schönen Optionen, wenn dann doch nur die Fahrzeugauswahl einen spürbaren Einfluß auf das Rennen hat?

Außerdem sieht man zu wenig von der Strecke, weil viel wertvoller Platz für Anzeigen (Tempo, Runde, Zeit, Sprit, nächste Kurve) verschwendet wurde. Und es ist sicher auch kein Kompliment für ein Amigaspiel, wenn die C 64-Version grafisch fast gleichwertig und soundmäßig sogar besser ausgefallen ist! Schade um die gute Steuerung, bei lediglich zwei Gängen und lauter „Minimalkurven" hätte man sich diesbezüglich auch keine Mühe mehr zu geben brauchen... (mm)





F1 G.P. Circuits

Grafik:	42%
Sound:	54%
Handhabung:	61%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	47%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Idea
Genre: Sport

Spezialität: Gute deutsche Anleitung, Codeabfrage, Pause-Funktion, Anstecker in der Packung.

HALLO MÄDELS!



Wir machen es noch ein bißchen spannend: Ob sich der Name der Girl-Seite ändert, erfahrt Ihr rechtzeitig zu unserer „Zwei-Jahresfeier" im nächsten Heft. Diesmal gibt's ein tolles Interview mit der neuen Frau an der Spitze der BPS!

Elke Monssen-Engberding ist 40 Jahre alt, hat Jura studiert und war bereits achteinhalb Jahre lang stellvertretende Vorsitzende der Bonner Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, ehe sie nun das Zepter von Ulrich Stefen übernommen hat.

B: *Erstmal herzlichen Glückwunsch zur Beförderung! Wird sich die Arbeit Ihrer Behörde mit einer Frau an der Spitze ändern?*
ME: Nicht wirklich. Über Indizierungen entscheidet schließlich das Zweidrittel-Votum eines zwölfköpfigen Gremiums – und da zählt meine Stimme natürlich nicht mehr als jede andere.
B: *Zwölf hauptberufliche Zensoren?*
ME: Also erstmal sind wir keine Zensoren, denn indizierte Spiele, Filme oder Bücher dürfen ja von Volljährigen durchaus gekauft werden. Und von hauptberuflich kann ebenfalls keine Rede sein – die Kollegen arbeiten ehrenamtlich. Sie kommen aus den unterschiedlichsten Bereichen (Soziologie, Juristik, etc.) und werden für jeweils drei Jahre ernannt.
B: *Auch Frauen dabei?*
ME: Schon, aber überwiegend sind es doch Männer.
B: *Bleiben wir bei den Indizierungen. Daß neonazistische oder echt pornographische Soft aus dem Verkehr gezogen wird, versteht wohl jeder; aber nicht alle Entscheidungen der BPS sind ganz so unumstritten . . .*
ME: Es behauptet ja auch niemand, daß wir unfehlbar wären. Außerdem, welcher Jugendliche gibt schon gerne zu, daß ein Film oder Spiel für ihn nicht geeignet wäre? Was Erotik – nicht Pornographie – betrifft, kann man ja auch über alles reden, aber Gewaltverherrlichung oder -verharmlosung ist eine schlimme Sache. Da befiehlt schon der Gesetzgeber einzugreifen, und die verrohende Wirkung von Gewalt in den Medien ist von der Wirkungsforschung auch einwandfrei belegt. Gut, beim Computer ist die Sache noch nicht so weit gediehen, aber z.B. in punkto Video gibt es Erhebungen noch und noch!
B: *Wo hört denn für Sie der Spaß auf, wo fängt die verrohende Gewalt an?*
ME: Das hängt natürlich auch mit dem sozialen Klima zusammen. Nehmen wir mal „Die Straßen von San Francisco" – so eine Fernsehserie lief vor einigen Jahren noch im Spätprogramm, heute läuft sie im Nachmittagsprogramm. Diesen Veränderungen müssen unsere Entscheidungen Rechnung tragen, aber wenn in einem Spiel quasi Menschen abgeschossen werden, um eine Belohnung in Form von Punkten zu bekommen, dann ist das für mich ein klarer Fall.
B: *Wenn Sie also so ein Programm irgendwo sehen, dann landet es irgendwann am Index?*
ME: So einfach geht das nicht! Indiziert werden nur Programme, auf die zunächst ein Jugendamt aufmerksam gemacht wurde. Hält man es dort für bedenklich, landet es bei uns. Und erst wenn wir es genauestens geprüft haben, fällen wir eine Entscheidung.
B: *Was verstehen Sie unter „genauestens geprüft"?*
ME: Nun, beispielsweise indizieren wir kein Spiel, das wir nicht von Anfang bis Ende durchgespielt haben! Sollte uns das nicht gelingen, versuchen wir es auf Video umzukopieren – auf alle Fälle müssen wir jeden Level gesehen haben. Falls das mal nicht klappt, wird auch nicht indiziert!
B: *Also ich weiß ja nicht, da gab es doch diese Fernsehsendung . . .*
ME: Oh Gott, an die will ich gar nicht denken! Geschlagene 16 Stunden haben die Leute gefilmt, bis sie endlich etwas fanden, das ihnen negativ genug war, um es zu bringen. Wir sind nicht die Horde zensurwütiger Ahnungsloser, als die man uns in dieser Sendung hingestellt hat – zum Beispiel hat wohl kaum jemand so viele Porno- und Horrorfilme gesehen wie ich. Oder vielmehr sehen müssen . . .
B: *Das glaube ich gerne. Bleibt nur noch, mich für dieses Gespräch zu bedanken und Ihnen für die Zukunft angenehmere Computer- und Fernsehunterhaltung zu wünschen!*

Wegen „Ernsthaftigkeit" fällt das Preisausschreiben diesmal aus (indizierte Games will und darf ich nicht verlosen . . .), aber das holen wir alles bei den Feierlichkeiten im nächsten Heft doppelt und dreifach wieder rein – versprochen!

Eure Brigitta



Der diskrete Charme der BPS: Elke Monssen-Engberding

JOKER Galerie

„Teer auf Rohseide" von Jörg Urbanski aus Hilden – Kommentar überflüssig . . .



An der Amazone von Werner Öckl aus Taufkirchen würden wir uns auch gern mal festhalten . . .

Thomas Langhanki aus Potsdam weiß, was Frauen wünschen: „Colours"

Was für eine Jahreszeit! Die ersten Herbststürme fegen übers Land, die Freibäder schließen, dafür öffnet die Schule (schon) wieder ihre Pforten. Aber zum Trost erscheint der Joker nun wieder brav jeden Monat, und wie heißt es doch so schön? Wo ein Joker ist, ist auch eine Galerie!

Daß Christian Schmidt aus Kelsterbach hier einen „Karter Pillar" verewigt hat, sieht man doch auf den ersten Blick, oder?

Wer oder was dieses Tierchen nun wieder sein mag, auf alle Fälle hat es Johann Dirschl aus Tüßling gemalt!

Der markante Männerkopf von Egon Strutinschi aus Karlsruhe hat zwar keinen Namen, aber wer so aussieht, kommt auch ohne durch's Leben!

„Strandidylle" von Dieter Ohlwein aus Marburg – da könnt Ihr Euch den Sommer zumindest noch mal angucken ...

Wir staunen ...

immer wieder darüber, welche Nachfrage nach unseren Galeriekünstlern herrscht! Erst neulich hat uns jemand angerufen, der händeringend nach einem befähigten (Hobby-) Grafiker für sein geplantes Computerspiel sucht. Falls Ihr Euch für einen solchen haltet, könnt Ihr Euch ja mal bei ihm melden. Die Adresse lautet:
Thomas Scholl
Gellertstr. 39
42 Oberhausen 1
Tel.: 0208/855418
Falls es Euch dagegen mehr zur reinen Kunst zieht (ohne schnöde kommerzielle Hintergedanken ...), dann seid Ihr nach wie vor bei uns am besten aufgehoben! In diesem Fall lautet die richtige Adresse für Eure Zeichnungen, Comicstrips, Computergrafiken, Marmorstatuen, etc.:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

COMPUTER ABC

Grafikformat: Wenn der Aufbau des darzustellenden Bildes durch Steuerzeichen festgelegt und vereinheitlicht ist, spricht man von einem bestimmten Grafikformat (am Amiga ist z.B. das IFF-Format besonders gebräuchlich).
Grafikkarte: Nicht jeder Computer ist ein Amiga und kommt schon in der Grundausstattung mit tollen Grafikfähigkeiten daher. Will man z.B. auf seinem PC-Monitor Bilder sehen, so muß eine Grafikkarte für den Rechner angeschafft werden. Die gibt es mit unterschiedlichen Möglichkeiten, von der Hercules-Karte (nur SW) über CGA, EGA und VGA bis zu speziellen Karten, die satte 16 Millionen Farben in einer Auflösung von bis zu 2000 x 2000 Punkten darstellen können. Im allgemeinen hat man heute VGA in seiner „MS-DOSE", also maximal 256 Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 320 x 200 Punkten – und kann so gut mit einer „Freundin" mithalten...
Grafik-Scanner: können neben Zeichensätzen (Buchstaben) eben auch Bilder in den Rechner einlesen. Und das sogar in Farbe!
Grafiktablett: eine nicht ganz billige, aber tolle Sache: Es handelt sich dabei um ein Gerät mit einer ebenen Fläche in Größe des Bildschirms, auf der nun mit einem Plastikstift gezeichnet wird – das Kunstwerk erscheint dann simultan am Screen. Besonders Architekten und Ingenieure kommen heutzutage ohne so ein Teil gar nicht mehr aus.
Großrechner: Wenn dein Blechkumpel einen ganzen Raum oder mehr füllt, dann kannst du getrost von einem Großrechner reden. Allerdings findet man die Dinger eher bei der NASA als im nächstbesten Wohnzimmer – dort haben sie auch das Geld, um das erforderliche Betreuungspersonal (Operatoren) zu bezahlen. Der bekannteste Hersteller solcher riesigen Anlagen für Rechenzentren ist wohl IBM.
Guru Meditation: Was das ist, brauchen wir Euch wohl nicht zu erzählen, oder? Diese Bezeichnung für eine Fehlermeldung hat der Amiga übrigens exklusiv! Die dabei angezeigte Nummer soll helfen, den Fehler zu lokalisieren – einfach im Handbuch nachschlagen, und schon weiß Otto Normaluser auch nicht mehr, als daß jetzt wohl ein Reset angebracht ist...
GW-Basic: Was für die „Freundin" das Amiga-Basic ist, ist auf MS-DOS Rechnern das GW-Basic – der verbreitetste Dialekt dieser einfachen, aber langsamen Programmiersprache.
Hacker: sozusagen der nächste Verwandte des Crackers. Anstatt Games ihres Kopierschutzes zu berauben, beschäftigt sich ein Hacker damit, per Datenfernübertragung illegal in fremde Rechner einzudringen (mal sehen, was es da so zu holen gibt...). Dazu muß er meist das richtige Paßwort als Zugangscode finden, weshalb er viel auf seiner Tastatur herumhackt – und schon wissen wir, woher der Name kommt!
Halbbyte: schlicht und ergreifend die Hälfte eines Bytes, besser unter dem englischen Ausdruck „Nibble" bekannt.
Halbleiter: auch als „semiconductor" bekannte, kristalline Substanzen, die sich ganz vorzüglich zur Steuerung elektromagnetischer Schaltungen eignen. Und weil das Zeug auch im kleinsten Chip Platz findet, gibt's „Halbleitertechnik" heutzutage in fast jedem elektronischen Gerät. Noch Fragen?
Halbton: eine besonders genaue Darstellungsform für SW-Bilder, da hier auch die grauen Zwischenwerte in Abstufungen zu sehen sind (wie bei einem SW-Foto). Wer sich z.B. ein Fax zulegen möchte, mit dem er oft und gerne Bilder durch die Gegend schickt, ist gut beraten, ein etwas teureres Gerät mit Halbtonmöglichkeit (je mehr Graustufen, desto besser) zu kaufen.
Handheld: Ursprünglich waren damit ganz einfach tragbare Computer wie Laptops oder Notebook-PCs gemeint, heute bezieht sich der Ausdruck aber schon mehr auf tragbare Videospielgeräte wie Game Boy, Game Gear oder Lynx.
Handbuch: Der Engländer sagt „Manual" dazu, der Durchschnittszocker ist meist zu faul es zu lesen, und der Raubkopierer hat es gar nicht – und trotzdem ist es bei jedem Programm dabei! Komisch...
Handshake: Gemeint ist nicht der freundliche Handschlag zwischen Boris und Steffi nach einem Trainingsmatch, sondern die Kontrolle, die ein Computer nach einer bestimmten Anzahl von gesendeten Daten durchführt. Klingt trotzdem hübsch.
Hardcopy: schlicht und ergreifend der Ausdruck einer Kopie des Bildschirms auf Papier. Manchmal möchte man halt gerne Schwarz auf Weiß sehen, was man da so am Monitor gemacht hat. Besonders, wenn das Ergebnis z.B. mit der Post verschickt werden soll...
Harddisk: Hmm... irgendwie englisch... hmm... feste Platte... hmm... ah, 'ne Festplatte!
Hardware: das Gegenstück zu Software, also alles, was irgendwie mit dem Computer zu tun hat und so richtig angefaßt werden kann (Monitor, Zweitlaufwerk, Drucker, etc.). Probiert mal, ein Programm anzufassen – wenn's nicht klappt, ist es Software, wenn's doch klappt, könnt Ihr im Zirkus auftreten.
Hardware-Interrupt: eine durch die Hardware verursachte Programmunterbrechung.
Hardware-Konfiguration: die individuelle Ausstattung eines Computers, also ob z.B. Zweitlaufwerk(e), Speichererweiterung, Grafikkarte(n), etc. vorhanden sind.
Hauptspeicher: jener Speicherbereich, der direkt und ohne Umwege vom Microprozessor angesprochen wird. Dazu zählt in aller Regel das ROM (Festspeicher), manchmal auch das RAM (Arbeitsspeicher). Was ist nun wieder ROM und RAM? Alles zu seiner Zeit, wir kommen schon noch zum „R"...!
Hayes-Modem: Wenn ein Modem den Hayes-Befehlssatz beherrscht, ist das eine feine Sache, weil der User dann ganz bequem diverse Funktionen (z.B. das selbständige Anwählen von gespeicherten Nummern) aufrufen kann. Habt Ihr ein Modem? Und, ist es ein Hayes-Modem? Nein? Schade.
HC: wenig gebräuchliche Abkürzung für „Home-Computer". Ein Personal Computer ist ganz klar ein PC, aber wer sagt schon HC zu seinem Amiga?

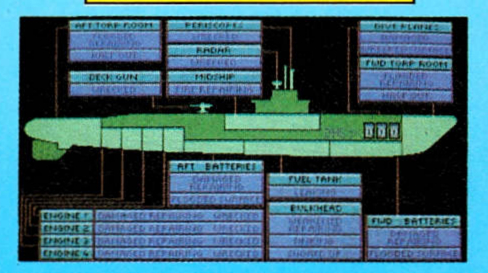


Unter Wasser waren wir Amigianer bisher immer im Nachteil: „Wolfpack“ ist am PC schöner, „Das Boot“ schneller, und auf dieses Game hat man uns ewig warten lassen! Aber, was lange währt . . .

SILENT SERVICE II

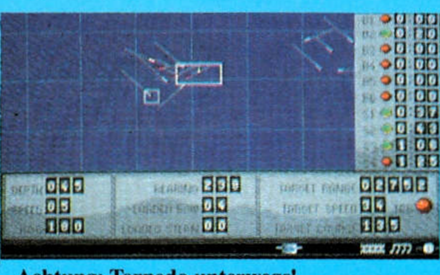


Der Amiga Joker meint:
Wer von Silent Service II nicht begeistert ist, der mag generell keine Simulationen!



Wer sich von Silent Service II ein komplett neues Spiel erwartet, liegt falsch: Hier handelt es sich eher um eine erweiterte und verbesserte Version des U-Boot-Klassikers von anno vorgestern. Also nix Besonderes? Schon wieder daneben, die Submarine à la Microprose markiert zweifellos den momentanen Höhepunkt des Genres!

Das fängt schonmal damit an, daß der Seemann nun zwischen neun verschiedenen U-Booten wählen kann – samt deren spezifischen Torpedos und den jeweiligen Handicaps. Gut, üben durfte man früher auch schon, die Einzelmissionen und Patrouillenfahrten gestalten sich jetzt aber deutlich komplexer. Damit nicht genug, hier kann der Unterwasser-Pilot sogar einen kompletten Krieg miterleben (der Einstieg ist zu unterschiedlichen Zeitpunkten möglich), hier muß man auch mal einen Hafen zum Tanken anlaufen und – hier kann man Karriere machen, mit Beförderungen, Orden und allem was so dazu gehört! Darüberhinaus bietet das Programm vom Schiffsjungen bis zum Seewolf für jeden den passenden Schwierigkeitsgrad, ungeduldige Klabautermänner finden einen Accelerator (Zeitraffer-Funktion), es können endlich Spielstände abgespeichert werden, und die dürftige „Tonnage-Hitliste“ ist auch passé; stattdessen gibt's nun gleich mehrere (speicherbare) Bestenlisten.



Achtung: Torpedo unterwegs!

Freilich hat mittlerweile auch der Feind aufgerüstet: Neben den gewohnten Frachtern, Tankern und Zerstörern schippern vom winzigen Patrouillenboot bis zum gigantischen Super-Schlachtschiff Kähne aller Formen und Größen über's Meer! Fairerweise haben die Programmierer auch den Arbeitsplatz des Spielers tüchtig aufgemöbelt, ob Karte, Brücke oder Schadenskontrolle – alles ist funktioneller und übersichtlicher geworden. Bedient werden die schwimmenden Zigarren per Maus und Tastatur, auch diesbezüglich sind keine negativen Vorkommnisse zu vermelden. Naja, mal davon abgesehen, daß die Ladezeiten nicht unbedingt zu den kürzesten zählen . . .

Aber keine Bange, die Präsentation ist jede Sekunde wert: Die flotte Grafik mit den hübschen Zwischenbildern steht ihrem VGA-Bruder nicht nach, auch beim Sound (atmosphärische Musik und bärenstarke FX) könnte man glatt meinen, einen 386er mit Roland-Karte vor sich zu haben. Tja, Silent Service macht einem das Meckern wirklich nicht leicht. Sicher, man könnte darüber herziehen, daß ohne ein Megabyte nichts geht und Joystickunterstützung auch kein Fehler gewesen wäre. Aber was soll's – viel mehr als nahezu unbegrenzten Spielspaß kann man von einer Simulation ja wohl nicht verlangen, oder? (mm)



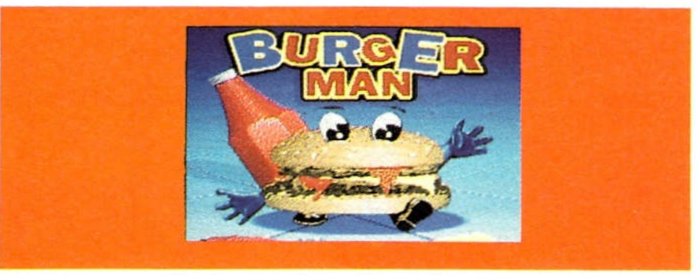
Silent Service II

Grafik:	85%
Sound:	83%
Handhabung:	80%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	88%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Microprose
Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disks, Installation auf Festplatte möglich. Neben einem 140 Seiten starken deutschen Handbuch liegen noch eine farbige Karte und eine Tastaturschablone in der Box.





Warum ist das Schicksal bloß so grausam zu Spieletestern? Der Tag hatte wirklich gut angefangen – dann kam dieses Game daher, und schon war die Laune wieder im Keller ...

Das Spielprinzip von Burger Man ist fast so alt wie die Erfindung des Sesambrötchens: Ein kleines Männchen muß einen (Ham-) Burger zusammensetzen, dessen Einzelteile über mehrere Plattformen verteilt sind. Das tut es durch simples Drüberlaufen. Ja. Achso, Gegner schleichen auch noch rum. Die würstchenförmigen Wichte verdienen diesen Namen aber eigentlich gar nicht, weil ... also dermaßen dämliche Gegner hat man wirklich selten gesehen! Und das war's leider schon, mehr gibt's zum Inhalt dieses Games nicht zu sagen – weil einfach nicht mehr Inhalt da ist!
Als die Urversion von Burger Man (auf dem Atari VCS 2600) erschien, war das überhaupt kein Problem, dazumals waren die Ansprüche halt noch nicht so hoch. Auch die etwas später erfolgte Umsetzung auf den 64er ließ sich durchaus noch vertreten, aber was die Bulettenjagd im Jahre 1991 auf dem Amiga verloren haben soll, wissen nur die Götter – und die saufen ohnehin lieber Manna, als daß sie Fast Food futtern ...
Wer immer noch meint, daß er das Teil unbedingt haben muß, darf sich also auf ein Spiel gefaßt machen, das grafisch nicht weiter auffällt (immerhin sind ein, zwei Gegner ganz putzig animiert), dessen Begleitgedudel einen binnen kürzester Zeit zum Wahnsinn treibt und das in punkto Spielbarkeit sogar der C 64-Version unterlegen ist! Wer hätte gedacht, daß das gute alte „Burger Time“ Prinzip noch mal für so ein durch und durch mißratenes Game herhalten muß ... (mm)



Burger Man

Grafik:	27%
Sound:	17%
Handhabung:	22%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	18%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	19%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Byte Back
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Englische Anleitung, die Highscores werden nicht gesaved.



Als „ultimatives Arcadegame“ wird dieses Low Cost Programm auf der Verpackung angepriesen – aber nicht überall, wo Arcadegame draufsteht, ist auch Arcadegame drin!

Fast ein Fall von Etikettenschwindel, denn hier handelt es sich um einen typischen Geschicklichkeitstest der Marke „Steinchen fallen von oben herab und müssen gestapelt werden“. Vorbild ist Segas Arcadeautomat „Columns“, allerdings regnen bei Stack Up anstatt der Edelsteine Süßigkeiten (in Dreierblöcken) vom Bildschirm-Himmel. Wie aus der Spielhalle gewohnt, werden die Leckereien nun mit dem Stick zu vertikalen oder horizontalen Dreierreihen gleicher Symbole sortiert, und schon sind sie futsch.
Also alles wie gehabt? Nicht ganz: Man darf ein bißchen üben und den Startlevel aussuchen, dafür ist der Zwei-Spieler-Simultanmodus des Vorbilds spurlos verschwunden. Auch dessen Klasse war hier nirgends zu entdecken, eher im Gegentum! Die saubere aber einfallslose Grafik regt nicht gerade zum Weiterspielen an, selbst wenn die Süßigkeiten in höheren Levels durch Verkehrszeichen und Wetter-Symbole ersetzt werden. Auch die Musik ist kaum der Rede wert, permanent erschallen japanische Düdel-Klänge aus dem Lautsprecher. So richtig in Ordnung geht eigentlich nur die Steuerung, aber das ist bei diesem Spielprinzip ja nun wahrlich keine große Sache.
Damit bleibt Stack Up eine gräulich graue Maus unter den Steinchenspielen, wirklich erwähnenswert sind hier nur zwei Dinge: Einmal der happige Schwierigkeitsgrad (die drei Leben sind schneller ausgehaucht, als man schauen kann!), zum anderen der relativ günstige Preis. (rl)





Stack Up

Grafik:	31%
Sound:	47%
Handhabung:	69%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	39%

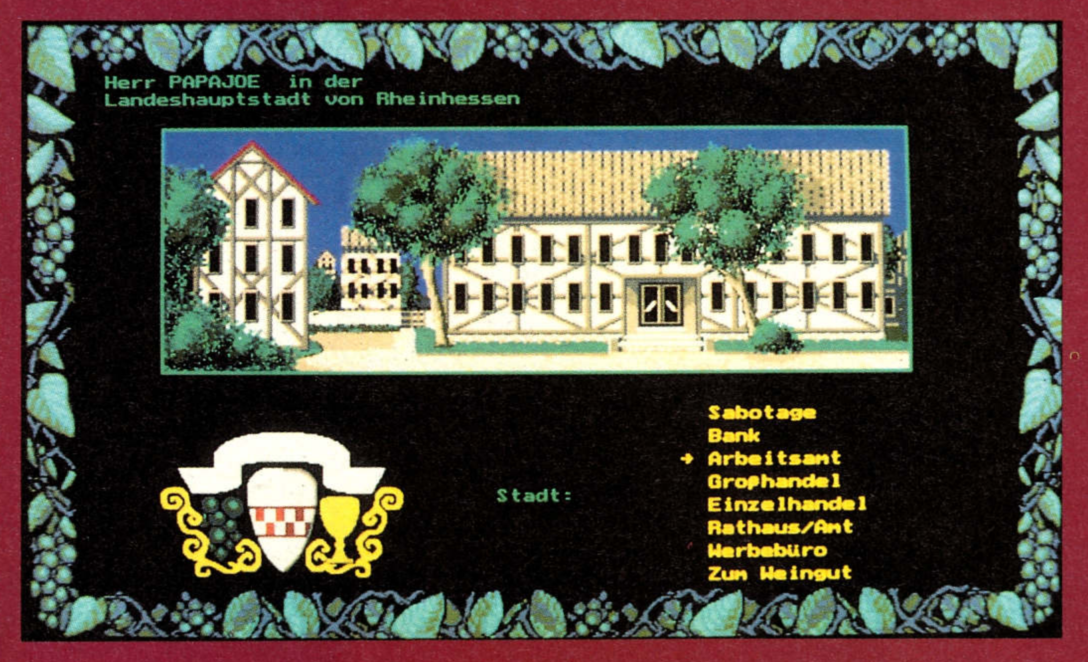
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Zeppelin
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Pause- und Abbruchfunktion, drei Continues, deutsche Anleitung. Die Highscores werden im Titelbild angezeigt, aber nicht gesaved.

Arme Wirtschaftsstrategen: Immer nur Öl suchen, Dampfer fahren oder Brummis durch die Gegend schicken! Bei Starbyte hatte man jüngst ein Einsehen, und erinnerte sich der feuchtfröhlichen Bedeutung des Begriffs „Wirtschaft“ – Wein, Weib und Gesang...

WINZER





OK, Weiber müßt Ihr schon selber mitbringen, und das Singen nimmt Euch auch keiner ab, aber Rebensaft gibt's hier in allen Formen und Farben. Im Jahre 1975 fällt nämlich der Startschuß für vier hoffnungsvolle Neuwinzer; jeder von ihnen nennt einen Weinberg, eine gewisse Grundausrüstung sowie etwas Kapital sein eigen. Man siedelt sich ganz nach Belieben in einem der deutschen Weinbaugebiete an (Rheinhessen, Franken usw.), und ab geht der Most – fehlende menschliche „Bergbauern“ dirigiert übrigens der Compi.

Auf den allerersten Blick ähnelt Winzer ein wenig den Oldies „Hanse“ und „Fugger“: Jede Spielrunde entspricht einem Monat, es gibt regelmäßige Wetterberichte, und auch die manchmal etwas umständliche Menüsteuerung (Maus oder Tastatur) weckt Erinnerungen. Wer sich jedoch länger als nur ein halbes Stündchen mit diesem Programm beschäftigt, stößt unweigerlich auf eine gesunde Portion Komplexität und Spielspaß. Bei allem, was man tut, spielt das richtige Timing eine Schlüsselrolle; so ist z.B. das Pflanzen neuer Reben nur im Frühjahr möglich – wer's verpaßt, hat halt Pech gehabt. Nachdem der Acker über's Jahr brav gedüngt und gepflegt wurde, darf man ab August den Lohn der Mühe ernten. Aber vielleicht ist es besser, noch ein oder zwei Monate zu warten, damit die Beeren mehr Süße entwickeln? Und wer gar nur die überreifen Früchtchen sammelt, hat zwar weniger Masse, aber dafür umso mehr Klasse. Anschließend ist das Keltern an der Reihe, bei der Gelegenheit kann ein eventueller Mangel an natürlichem Fruchtzucker sogar diskret nachgebessert werden – Skandal!!! Jetzt meldet man das gute Tröpfchen noch in der Stadt zur Qualitätseinstufung an (glücklich, wer ein Prädikat bekommt), und kann den Stoff schließlich in Flaschen füllen, um ihn später zu Geld zu machen.

Darüberhinaus ist in der City nahezu alles möglich, von Kreditaufnahme über Werbung und Verkauf bis hin zu Sabotage und Beamtenbestechung. Last not least sorgen noch eine Menge zufälliger Ereignisse wie Trockenperioden oder Lottogewinne für Abwechslung. Abwechslung ist zwar gut, Realismus ist jedoch besser: Wer ernten will, muß Arbeitskräfte einstellen, zum Keltern braucht man Lagerkapazität, und leere Flaschen dürfen auch nicht fehlen. Ja, man kann sogar Sekt produzieren, neue Weinberge ersteigern oder Exportgeschäfte mit Übersee machen! Grafisch ist das Game leider nicht halb so beeindruckend – ein paar schlichte Bildchen halt, ansonsten viele Tabellen. Die abschaltbare Begleitmusik düdelt unaufdringlich vor sich hin, und die Steuerung bekam schon weiter oben ihr Fett ab. Dennoch sollte sich kein Sprit-Stratege davon abhalten lassen, Winzer einer „Weinprobe“ zu unterziehen; allein schon der originellen Thematik wegen. Na, denn mal Prost! (jn)



Winzer

Grafik:	31%
Sound:	38%
Handhabung:	59%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Starbyte
Genre: Simulation

Spezialität: Codeabfrage und Save-Option. Komplett in deutsch, übersichtliche Anleitung.

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-SERIE

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer Serie zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich auf Viren überprüft.

5,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette, bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.
Alle Programme werden auf 3,5"Disketten geliefert.
Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

Best. Nr. DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, schaltet Ihre Speichererweiterung softwaremäßig resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen!
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs, **deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, bis zu 4 Laufwerke gleichzeitig werden unterstützt!
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4,KwikBackup und SD-Backup)
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art. Beide Programme komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!



068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB Speicher !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Boot- und Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen **komplett in deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibblecopy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound u. Grafikeinbindung, sehr umfangreich **mit deutscher Anleitung !**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag, **deutsch !**
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

Beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung bitte **auf die Zeitschrift**
AMIGA-JOKER

Best. Nr. SPIELE / UNTERHALTUNG

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **deutscher Anleitung**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und möglichst 3 Disketten-laufwerke. **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation, **deutsch**



015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch.** Benötigt 1 MB-Speicher
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter **mit deutscher Anleitung. 2 Disk DM 10.-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
035 **MONOPOLY** ,deutsch
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele mit **deutscher Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorenn-Spiel, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons mit Drachen und anderen Ungeheuern! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen jetzt für Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Spiel mit einem Bällchen und 3 Bechern. Die Becher werden verschoben und der Spieler muß erraten, wo sich das Bällchen befindet. Digitalisierte Filmsequenzen, einfach super ! Benötigt 1MB-Speicher
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch. PD-Hit !**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, bei dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulderdash-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,50 — 50 St. DM 40,- — 100 St. DM 79,- — 500 St. DM 370,-

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	DM 119,-
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	DM 139,-
5,25" LAUFWERK extern, abschaltb, 40/80 Tracks	DM 189,-
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	DM 69,-
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abs.	DM 269,-
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	DM 349,-
COMMODORE PC/AT-KARTE+5,25"LW+MSDOS4.01	DM 949,-
FLICKER-FIXER für A2000 DM 478,- für A500	DM 498,-
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad	DM 69,-
MAUS-MATTE	DM 9,-
KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach	DM 55,-
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	DM 98,-
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	DM 59,-
SUPRA-FESTPLATTEN für A500:	
40 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM	DM 1189,-
52 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM	DM 1289,-
SUPRA-FILECARDS für A2000:	
40 MB Quantum mit durchgeführtem SCSI-Port	DM 949,-
52 MB Quantum " "	DM 989,-
105 MB Quantum " "	DM 1489,-

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90
STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95
EPSON LQ 500-850	DM 11,95

TURBOPRINT PROFESSIONEL ein Super Druckprogramm zum Ausdrucken von Grafiken und Texten mit unzähligen Manipulationsmöglichkeiten **DM 174,-**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **DM 85,-**

X-COPY PROFESSIONEL V3.3D mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software, auch Longtracks! **DM 87,-**

MULTITERM DELUXE V2.1 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **DM 109,-**

MULTITERM PRO erweiterte Version benötigt 1MB Speicher **DM 129,-**

BTX-INTERFACE zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) **DM 89,-**

DISK SAFE erkennt und vernichtet Bootblock- und Linkviren. Auch neue Viren werden erkannt und archiviert.! Inkl. Disk-Monitor **DM 49,-**

MOVIE MAKER vielseitiges Animations-Programm für Einsteiger, komplett in deutsch **DM 49,-**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **DM 49,-**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **DM 49,-**

3,5"LAUFWERK A500 intern	DM 159,-
BOOTSELECTOR electronisch	DM 59,-
MAUS-JOYSTICK-ADAPTER	DM 59,-
CDTV SIM CITY	DM 99,-
CDTV DEVENDER OF CROWN	DM 139,-
CDTV CLASSIC BOARD GAMES	DM 139,-

COMMODORE CDTV-KOMPLETTSYSTEM DM 1479,- !!

WARE ZU FAIREN PREISEN !

ANTI-VIRUS
Best. Nr.

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung** **2Disk DM 10,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate, Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch, und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**

127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

018 **MS-TEXT** eine gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM
Best. Nr.

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch.** Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 40,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**

140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN
Best. Nr.

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET** mit **deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

EROTIK - NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS AB 18 JAHREN LIEFERBAR!



016 **DIASHOW** mit hübschen Girls auf **2 Disks DM 10,-**
061 **PORNO-BILDER** in Fotoqualität **8 Disks DM 40,-**
062 **PORNO-ANIMATIONEN** Videofilm-ähnlich, benötigt 1MB-Speicher, **8Disks DM 40,-**
153 **EROTIK- UND PORNO BILDER** in Fotoqualität, **10 Disks DM 50,-**



Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software. Als einer der größten Amiga-Softwareanbieter können wir Ihrem Programm eine große Popularität sichern! Auch für kommerzielle Produkte sind wir der richtige Ansprechpartner. Senden Sie uns bitte Ihr fertiges Programm (keine Demoversion) sowie eine Kurzbeschreibung zu.

DELUXE-BENCH **29,90 DM**
Eine Superdisk !!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des Audiofilters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utilimaster zum Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw.

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **29,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER** **49,-DM**

OKTALYZER Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe! Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln. Sensationell ist die Möglichkeit, echte **8 Stimmen** gleichzeitig wiedergeben zu können! **99,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **69,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit uber 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **69,-DM**

MULTI-DAT professionelles Datenbanksystem, Bildschirm- u. Druckermasken völlig frei definierbar, unbegrenzt viele Datensätze, Maussteuerung, komplett deutsch SUPERPREIS **49,-DM**

AMIGA-TOP-SPIELE:

688 ATTACK SUB	69.-	PIRATES	69.-
B.A.T.	79.-	PLAYER MANAGER	59.-
CAPTIVE	69.-	POPULOUS	69.-
CHESS-CHAMPION 2175	79.-	POWERMONGER	79.-
CHUCK YEAGER'S AFT 2.0	69.-	PRINCE OF PERSIA	69.-
CURSE OF THE AZURE B.	79.-	SECRET OF MONKEY ISL.	79.-
DRAGON WARS	69.-	SHINOBI	59.-
F-16 COMBAT PILOT	69.-	SHUFFLE	59.-
FLIGHT SIMULATOR II	99.-	STAR FLIGHT	69.-
GRAND OVERT SKAT	49.-	SUPER SKWEEK	59.-
GREAT COURTS II	69.-	TENNIS CUP	69.-
HUNT FOR RED OCTOBER	69.-	THE FINAL WHISTLE	39.-
IMPOSSIBLE MISSION II	39.-	THEIR FINEST HOUR	79.-
INDIANAPOLIS 500	69.-	TURRICAN II	69.-
KICK OFF II	69.-	UNENDLICHE GESCH. II	69.-
LEGEND OF FAERGHAIL	69.-	ZAK MCKRACKEN	69.-
PANZA KICK BOXING	79.-	ZOMBI	69.-

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!
z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Pornoshow, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....
Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten / inkl. Etiketten / mit doppeltem "Verify" auf 1a-NoName-Disks kopiert !

1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKETTEN
1,80 DM " " AB 50 DISKETTEN
1,30 DM " " AB 300 DISKETTEN
1,20 DM BEI SERIENABNAHME!

*** BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN! ***

PD - ABO - SERVICE PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10,- DM
SPIELE-PAKET I + II + III, je 10 Disks
je Paket 40,- DM
EINSTEIGER-PAKET 10 Disks 40,- DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen,Infos,Demos usw.
SUPER-PAKET 15 Disks 55,- DM
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spielen und nützlichen Utilities

Unsere Versandkosten: bei Nachnahme **DM 8,-**
bei Vorkasse (bar, Scheck) **DM 5,-**
Ausland: DM 15 und Lieferung nur gegen Vorkasse! Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht.
Bitte beachten Sie: Unsere Preise sind äußerst scharf kalkuliert, deshalb müssen wir bei Bestellungen **unter einem Auftragswert von DM 15,-** eine zusätzliche Mindermengen-Bearbeitungsgebühr von **DM 3,-** erheben.



Telefon 05261/68475
Telefax 05261/68229
Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Fachhandel für Hard- und Software Public Domain
Shareware Entwicklung und Vertrieb Werbeagentur

BILLY THE KID

Spielwitz gesucht: tot oder lebendig!



Frisch von der PC-Front erreichte den Amiga kürzlich eine Mixtur aus Action und Adventure, die ihre Verwandtschaft zur zähen Indien-Arie „Champions of the Raj" nicht verleugnen kann – was die Jungs von Level 9 hier für Ocean zusammengestöpselt haben, ist mehr eine Schlafkur denn eine Pferdeoper...

Im Jahre 1878 liegt Outlaw Billy im Clinch mit den Viehbaronen New Mexicos: Er hat die Aufgabe, ihre Pistoleros auszuschalten, Sheriff Garrett soll ihn daran hindern und fangen. Je nach Neigung darf man eine der beiden Rollen übernehmen, der Gegenspieler wird elektronisch gesteuert. Auf einer geradezu pervers ruckelnden Landkarte plant man seine Aktionen (Banküberfall, Viehdiebstahl bzw. deren Verhinderung), ein Doppelklick führt dann zum gewünschten Ort. Darauf folgt in der Regel eine von neun Actionszenen, in der man mehr mit der barbarisch ungenauen und trägen Steuerung kämpft (Maus oder Stick) als gegen feindliche Sprites – eventuelle Erfolge bringen Punkte ein. Wer zuerst sein grundsätzliches Ziel erreicht, löst dadurch ein abschließendes Duell mit dem jeweiligen Widerpart aus: Gewinner der Partie ist kurioserweise nicht unbedingt der Überlebende, sondern derjenige mit dem höheren Score...

Wer das Risiko nicht scheut, wegen der endlosen Wartezeiten Spinnweben anzusetzen oder durch die Ruckelei Stammkunde beim Augenarzt zu werden, darf sich zur Belohnung an ein paar ganz netten Animationen und schwachbrüstigem Country-Sound erfreuen. Wir würden für diesen unausgegorenen Software-Cocktail allerdings noch nicht mal einen Blick in die Brieftasche riskieren – vom Geldrausnehmen gar nicht zu reden! (jn)



Billy the Kid

Grafik:	47%
Sound:	36%
Handhabung:	20%
Spielidee:	45%
Dauerspaß:	21%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	23%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Mixtur

Spezialität: Drei Disketten, nettes Intro, Zwei-Spieler-Modus per Datalink. Komplett in deutsch.

Steht Ihr auf Gameshows, diese hektischen Frage-und Antwort-Spielchen, mit denen uns die Privatsender andauernd belästigen? Ja? Echt?? Wirklich??? Na, dann könnte Euch ja sogar dieses Budget-Programm gefallen.

Obwohl, eigentlich können wir's uns nicht recht vorstellen: Erstens sollten die bis zu drei Ratefüchse hier möglichst die Queen persönlich kennen (die Fragen sind nicht nur englisch, sondern auch sehr speziell!), und zweitens kann man zwar Geld gewinnen, aber drittens wenig, und auch das nur in digitaler Form.
Mit einem ebenso mageren wie englischen Pfund Startkapital wagt man sich an die Fragen aus sechs Wissensgebieten. Dazu wird per Joystick das entsprechende Kärtchen (Reagenzglas steht für Wissenschaft, Noten bedeuten Musik, etc.) aus einer pyramidenförmigen Anordnung herausgeklickt; von unten bis zur Spitze muß aus jeder Reihe zumindest eine richtige Antwort kommen. Und das ist trotz Multiple Choice gar nicht so einfach, denn das knappe Zeitlimit reicht kaum aus, um die vier Vorschläge überhaupt erst zu lesen! Wer den Gipfel dennoch erfolgreich erklommen hat, darf sein „Geld" noch durch zusätzliche Bonusrunden vermehren. Bei einer falschen Antwort kommt der nächste Kandidat an den Drücker, und sollte gar die Kohle alle sein, ist sowieso Sense.

Die Musikuntermalung ist flott, die Grafik eher schlicht, und Gottschalk war auch nirgendwo zu entdecken. Vielleicht hatte ihm das Game einfach zuviele „leider": Leider ist die Steuerung schlecht durchdacht, und leider schnarcht die Motivation – weil leider unsere Hausbank den Gewinn schon wieder nicht akzeptieren wollte! (jn)



Der Kandidat hat 32 Punkte...

ARCADE TRIVIA QUIZ



Arcade Trivia Quiz

Grafik:	31%
Sound:	63%
Handhabung:	36%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	29%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	32%

Für Experten
Preis: ca. 34,– DM
Hersteller: Zeppelin
Genre: Quiz

Spezialität: Scores (Gewinne) werden nicht gesaved, deutsche Anleitung. Die Fragen wiederholen sich recht bald.

HÄGAR

Szenen einer Ehe

Was ein echter Vikinger ist, der läßt sich nicht drängeln: Bereits in unserer Erstausgabe (anno '89) haben wir jeden Moment mit dem Auftritt des berühmten Comic-Heroen gerechnet! Naja, was lange gärt, wird endlich Blut ...



...äh, gut. Und gut ist er auch wirklich geworden, dieser Fullprice-Geschicklichkeitstest der Aachener Budgetschmiede Kingsoft: Um sein nörglerisches Eheweib zufrieden zu stellen, muß Hägar acht phantasievoll gestaltete Inseln (= Level) voller Plattformen und Gegner nach Schmuck abgrasen. Neben den gesuchten Klunkern sollte unser streitbarer Barbar aber auch anderes Geschmeide nicht verschmähen, denn die Mahlzeiten in der Taverne wollen ebenso bezahlt sein wie Extraleben, Energiebälle oder Zaubersprüche aus dem Inselshop.

Während Hägar springt und klettert, Irrgärten erkundet und Wertvolles aufsammelt, verteidigt er seine vier Leben tapfer mit Schwert, Axt, Speer oder ähnlichen Gerätschaften. Sobald eine Insel „geräubert" und der Endgegner niedergemacht wurde, geht's zurück an den heimischen Herd; ist aber Helgas Wunschliste nicht voll abgehakt, heißt's nochmals auf in den Kampf...



Verzwickte Labyrinthe, witzig gezeichnete Sprites, Scrolling und Animationen sind ordentlich, die Zwischengrafiken putzig – was will man mehr? Vielleicht eine saubere Steuerung? Kein Problem, aber der Stick sollte schon gut funktionieren, weil manche Stellen nicht eben einfach sind. Selbst der Sound ist erträglich: Düdelmusik, ein paar schlappe FX und immerhin auch ein bißchen Sprachausgabe. Tja, Hägar kostet zwar einige Scheinchen, aber der Vikinger von Welt spricht nicht über Geld – er raubt es! (jn)

Hägar

Grafik:	70%
Sound:	57%
Handhabung:	74%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Kingsoft
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Drei Disketten, akzeptiert Zweitfloppy, abspeicherbare Highscores, Level-Codes.

R.B.I. TWO BASEBALL

Amerika, einig Baseball-Land: Big Ronny ist nicht nur Ex-Präsident sondern auch Ex-Baseball-Kommentator, die großen Ligen verbrauchen jährlich über 100.000 Bälle, und überhaupt kennt jedes Kind die Regeln dieses schönen Sports. Und bei uns?



Nun, bei uns findet man kaum zwei Leute, die einem erklären können, daß R.B.I. für „Runs Batted In" steht, also die Zahl der Runs, die durch den Schlag eines Spielers erzielt werden konnten (was immer das bedeuten mag...). Wie dem auch sei, hier darf der Kenner der Materie entweder gegen den Rechner oder einen menschlichen Widersacher antreten. Im Zwei-Spielermodus ist eine Sieben-Match-Serie das höchste der Gefühle, Solisten haben beim Kampf der nationalen gegen die amerikanische Liga das selbe Ziel vor Augen, oder sie bestreiten Einzelbegegnungen innerhalb einer Liga.

Die je 24 Spieler der je 26 Mannschaften können eher actionlastig oder mehr strategisch dirigiert werden: Entweder man studiert die Statistiken des Gegners und setzt ganz bestimmte Schlagmänner gegen ganz bestimmte Werfer ein, oder man konzentriert sich nur auf das Schlagen und Fangen. So oder so informiert eine schön gemachte Anzeigentafel über den Stand der Dinge, und Time Outs für Auswechslungen sind natürlich auch drin.

Von den groben Hintergründen abgesehen sind Grafik und Animationen recht ordentlich, der Sound ist durchwachsen und die Joysticksteuerung prima (sobald man das Timing im Griff hat!). Fans des Ami-Sports werden also zufrieden sein, den Rest interessiert's ohnehin nicht.

(Kate Dixon)



Andere Länder – andere Sportler

R.B.I. Two Baseball

Grafik:	63%
Sound:	60%
Handhabung:	72%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	54%
Red. Urteil:	62%

Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Tengen/Domark
Genre: Sport

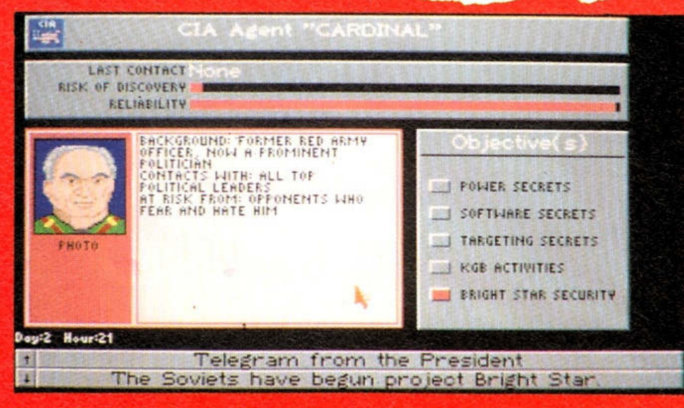
Spezialität: Hübsche Replay-Funktion aber keinerlei Save-Möglichkeiten, neben der schwachen englischen Anleitung findet man eine Baseball-Mütze in der Box.

Sieg ohne Krieg

The Cardinal of the Kremlin

Der Amiga Joker meint: Cardinal of the Kremlin ist Strategie mit Hochspannung!

Der kalte Krieg mag offiziell ja beendet sein, aber einen alten Falken wie Tom Clancy stört das wenig. Kein Wunder, wenn auch in der jüngsten Versoftung einer seiner Romanvorlagen wieder die Roten den Schwarzen Peter haben...



Handelte z.B. „Hunt for Red Oktober" noch tief unter dem Meeresspiegel (wo man U-Boote halt findet), so geht's jetzt hoch hinaus: In diesem Solo-Strategical soll der Spieler mittels SDI den Ausbruch des dritten Weltkriegs verhindern. Dazu muß an der Leistung der Satelliten gebastelt werden, auch die benötigte Software und das Zielsystem harren der Verfeinerung. Darüberhinaus darf man sich als Spion oder Diplomat versuchen, allerlei Kram in die Umlaufbahn schießen, mit dem Präsidenten plaudern oder einen Rambo-Verschnitt namens Archer auf die Gegenseite loslassen. Bei alledem hat man nicht nur mit den bösen, bösen Kommunisten, sondern auch noch mit der unerbittlich verrinnenden Zeit zu kämpfen.
Von der Präsentation her wird eine erfrischende Abwechslung zu den üblichen Achteck-Verschiebeorgien geboten: hübsche (teilweise sogar animierte) Grafik, wenig aber guter Sound, sehr übersichtliche Menüs und zoombare Karten. Auch die Maussteuerung geht voll in Ordnung, und daß jede Option eine eigene Help-Funktion hat, ist mindestens so erfreulich, wie die abspeicherbare Highscoreliste für dieses Genre ungewöhnlich ist. Lediglich die eingestreuten Actionsequenzen, insbesondere die Auto-Hatz, sind ziemlich daneben – sowohl was die Optik, als auch was die Handhabung (Tastatur) betrifft. Insgesamt aber eine sehr spannende Angelegenheit! (mm)



The Cardinal of the Kremlin

Grafik:	59%
Sound:	50%
Handhabung:	75%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	73%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Capstone/Accolade
Genre: Strategie

Spezialität: Deutsche Anleitung, Codeabfrage, Spielstände speicherbar.

Angriff der Nostalgie-Geier

Megaphoenix

Wer alt genug ist, daß er schon vor etwa zehn Jahren in die Spielhalle durfte, dem beschert Dinamic jetzt ein nostalgisches Erlebnis – immerhin ist „Phoenix" ebenso ein Arcade-Pionier wie „Space Invaders" oder „Defender"!

Mögen die aggressiven Flattermänner Zocker-Veteranen wie mir ja noch eine Träne der Wiedersehensfreude entlocken, der Gambler von heute wird sich kaum für dieses mäßig aufgepeppte Baller-Remake begeistern können: Ein Raumschiff, das man am unteren Bildschirmrand nur nach links und rechts steuern kann, von oben greifen allerlei gefiederte Aliens an – gegen ausgefuchste Knallereien wie „SWIV" oder „R-Type 2" wirkt das eigentlich bloß noch lächerlich!
Freilich, die Grafik sieht schon etwas besser aus als anno dazumals, aber zum heutigen Standard fehlen trotzdem Lichtjahre. Dafür könnte der tolle Titelsoundtrack in jeder Disco bestehen, und daß man gleichzeitig mit einem Freund auf Vogeljagd gehen darf, ist ebenfalls erfreulich. Letztendlich hilft's aber alles nichts, denn der Spielablauf ist so antiquiert, daß er eigentlich ins Museum gehören würde: Level für Level erledigt man Federvieh in allen Formen und Farben, bis ein riesiger Endgegner auftaucht – ist auch der im Vogel-Himmel, geht der Spaß mit minimalsten Veränderungen wieder von vorne los...
Da erhebt sich natürlich die Frage, was das „Mega" im Titel zu bedeuten hat? Die Grafik kann ja wohl nicht gemeint sein, bestenfalls die neuerdings erhältlichen Extrawaffen wie Laser oder Schutzschilde. Na, hoffentlich kommt nicht bald „Megapong" auf uns zu...! (M. Semino)





Megaphoenix

Grafik:	39%
Sound:	68%
Handhabung:	55%
Spielidee:	9%
Dauerspaß:	14%
Preis/Leistung:	18%
Red. Urteil:	16%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Dinamic
Genre: Action

Spezialität: Steuerung wahlweise per Stick oder Tastatur, Pause-Modus und Highscores vorhanden.

KLASSIKER: INTERCEPTOR

Im Jahre 1988 herrschte noch das große Schweigen am Bildschirmhimmel unserer „Freundin“ – in punkto Flugsimulationen waren die anderen Systeme dem Amiga ungefähr 2 Mach voraus. Bis dieses Game erschien!

Jetzt wurden auf einmal die Amigianer beneidet, weil Interceptor sehr deutlich zeigte, was wirklich in diesem Rechner steckt. Ironischerweise stellt das Programm aus heutiger Sicht nur noch gehobenes Mittelmaß dar, was aber einfach daran liegt, daß mittlerweile sehr viele der gebotenen Features von anderen Simulationen übernommen und weiterentwickelt wurden. Tja, Pionierschicksal...

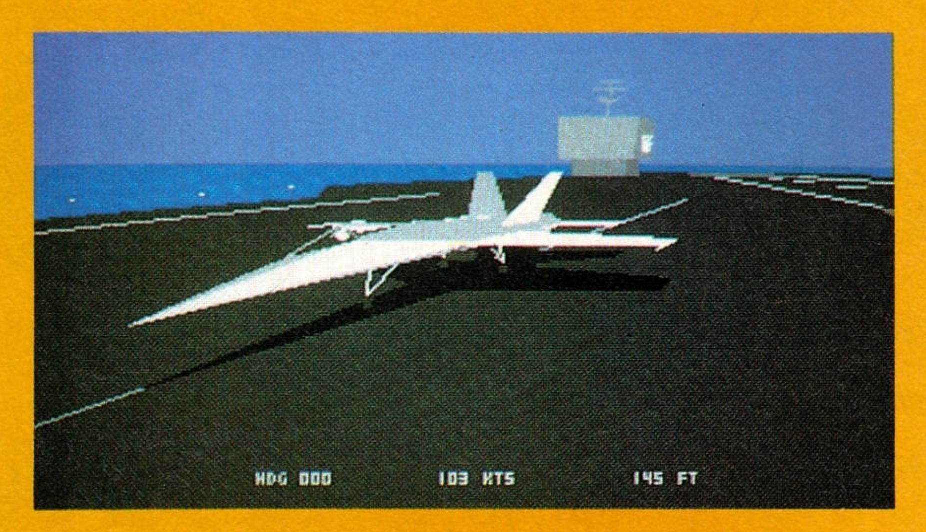
Vor drei Jahren saßen die Computer-Piloten jedenfalls noch mit offenem Mund vor diesem „Wundergame“, starrten fasziniert auf die rasend schnelle Vektorgrafik und zogen vor Schreck den Kopf ein, wenn die F-18 unter der Golden Gate Bridge hindurchsauste! Man darf hier nebenbei zwar auch mit einer F-16 durchstarten, aber der Unterschied ist eher optischer Natur. Überhaupt haben die Programmierer wenig Wert auf Realitätsnähe gelegt, dafür umso mehr auf den Spaß am Fliegen. Interceptor war somit der Wegbereiter für eigentlich alle Action-Flugsimulatoren, von „F-29 Retaliator“ bis zu „F-15 Strike Eagle II“.

Was die Präsentation angeht, braucht sich das Spiel auch heute noch nicht zu verstecken: Es gibt ein spektakuläres Demo, einen Trainer, der einem die klassischen Flugmanöver vorturnt, und einen Free Flight Modus, in dem sich's ganz entspannt und feindfrei rumdüsen läßt. Bei den Missionen gilt die Devise klein, aber fein – es gibt zwar nur sieben Stück, die sind aber dafür ziemlich originell und anspruchsvoll ausgefallen. Zuerst muß man sich durch eine saubere Landung auf einem Flugzeugträger qualifizieren, dann darf z.B. der Flieger des amerikanischen Präsidenten („Air Force One“) beschützt werden, man macht sich auf die Suche nach gestohlenen F-16s und vermißten Piloten oder fängt eine Cruise Missile ab. Über sämtliche Einsätze wird eine Statistik geführt, in der beispielsweise steht, wie oft man seinen Stahlvogel schon geschrottet hat, wieviele Raketen abgefeuert wurden, und wie lange man bereits geflogen ist.

Schon komisch, so bahnbrechend Interceptor zu seiner Zeit auch gewesen sein mag (man denke etwa an die wunderschönen Außenansichten und das inzwischen direkt primitiv wirkende HUD-Display!), so „normal“ erscheint er uns nach heutigen Maßstäben. Ausgenommen natürlich der Sound, der zählt nach wie vor zum Besten, was man in einem Digi-Flieger zu hören kriegt: Wie das Fahrwerk eingefahren wird, wie der Wind an der Kanzel vorbeipfeift – alles kommt akustisch geradezu beängstigend realistisch rüber! Leider kommen nur 1MB-Besitzer in den Genuß der vollen Geräuschkulisse, mit 512K gibt's nur eingeschränkte FX bzw. Musikbegleitung, und das Flugdemo fehlt sogar ganz.

Bliebe noch zu erwähnen, daß Bob Dinnerman die erweiterte PC-Version dieser einsteigerfreundlichen Simulation („Jet Fighter“) zwischenzeitlich fortgesetzt hat, diesmal müssen allerdings wir mal wieder auf eine Umsetzung warten. Aber sobald „Jet Fighter 2“ über Amiga-Monitore düst, kann man wohl mit Fug und Recht behaupten: Die Legende lebt! (mm)

Zeitspiegel:	Gestern – Heute
Grafik:	85% – 70%
Sound:	87% – 81%
Handhabung:	84% – 72%
Spielidee:	80% – 61%
Dauerspaß:	79% – 69%
Gesamteindruck:	84% – 70%
Für Anfänger	

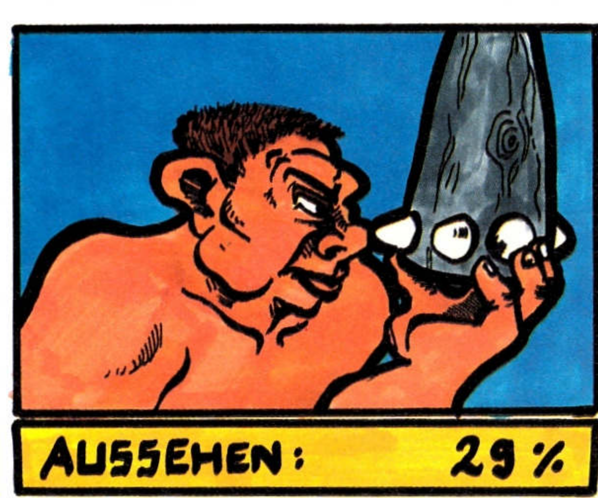




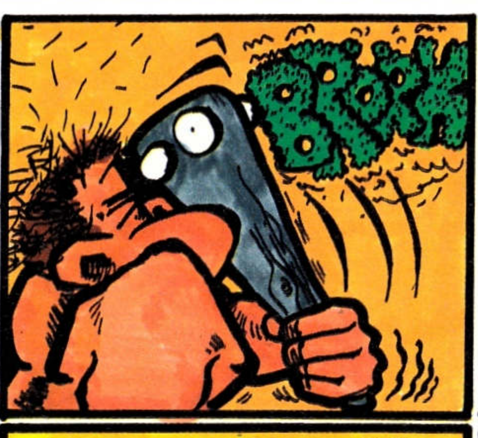


AUF SEINEM UNAUFHALTSAMEN, STEILEN KARRIEREWEG WIRD AUCH UNSER HELD GEZWUNGEN, SICH FÜR GELD ZU VERDINGEN. ER NIMMT EINE STELLE ALS KEULENTESTER AN.

FÜR WAS SOLL ER SICH DENN SONST VERDINGEN ?









KNOW HOW

Seid mir gegrüßt, oh tricksuchende Freunde! Das Cheat-Wissen, die Tips-Weisheit und die Lösungs-Gnade seien mit Euch – ab heute wieder Monat für Monat, brandaktuell und in rauhen Massen . . .

Gelöst:	Cheats und Tips zu:			
Quest for Glory II Cadaver – The Payoff	Armour-Geddon Axel's Magic Hammer Cadaver Castle Master Chip's Challenge	Codename: Iceman Double Dragon Dragon Wars Faery Tale Adventure Fate – Gates of Dawn F-15 Strike Eagle II Garfield	Gunboat Hägar Interchange Lords of Doom Manchester United Europe Metal Master Navy Seals	P.P. Hammer Spirit of Adventure Swords of S. (ind.) Total Recall Turn'n Burn Vaxine Wongs (ind.)
Karten zu:				
Eye of the Beholder Cadaver – The Payoff				

So, kommen wir nun zu unserem obligatorischen Aufruf an alle, die noch irgendwie, irgendwo einen Tip, Cheat, ein paar Karten, Lösungen oder sonstiges herumliegen haben: Sofort her damit! Wie, ist uns vollkommen schnuppe; Hauptsache schnell, aktuell und schriftlich. Und damit sich's so richtig für Euch lohnt, honorieren wir jede Veröffentlichung mit 20 bis 100 munteren Märkerchen (je nach Umfang und Aktualität). Na wenn das mal kein Grund ist, sofort alles Brauchbare an folgende Adresse zu verfrachten:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Da sich in den letzten zwei Monaten ein wahres Meer an Fragen angesammelt hat, spar' ich mir den diesjährigen Urlaub und bade ein wenig in Euren Briefen!

Dino wüßte gerne, wo man in **Death Trap Final** den Ausgang des ersten Levels findet.

Außerdem hat er leichte Probleme bei **Future Wars.** Im Büro hat er sich zwar die Nummer auf der Schreibmaschine gemerkt, aber wie kommt er dort wieder weg? Noch'n kleines Problemchen zum gleichen Thema hat Simon. Er ist an einem Raumschiff angelangt, hat eine Karte, ein Tuch und eine Tür gefunden, weiß aber nicht, was er mit dem Zeug anfangen soll. (Anm.: Aufgepaßt Dino und Simon! 1. Schreibtisch öffnen, Papier nehmen, Landkarte untersuchen, Fähnchen in das kleine Loch stecken, und zwar in dem kleinen Bild oben, 2. von rechts.
2. Die Karte am „Kartenleser" benutzen, das Tuch über die Kamera hängen, auf den Tisch unter dem Glaskasten klicken – sobald man drinnen liegt, den Kasten schließen. Alles klar?)

Alt aber problematisch: **Police Quest 1**. Wie bringt man die Rockerbande mit den Motorrädern dazu, von Carol's Parkplatz zu verduften?

Zwei Rollenspiel-Fans benötigen dringend Hilfe zu **Might & Magic 2**. Vor Beendigung des Spiels muß man in 15 Minuten ein Rätsel lösen. Wer kann ihnen ganz genau erklären, wie man das anstellt? Welches System steckt dahinter? Muß man da ein Wort oder eine Zahl eingeben, oder wie oder was?

Als da wäre noch eine Frage zu **Battle Command**. In der zweiten Mission (Hideout) muß man ein Testgelände finden und zerstören. Nur liegt dieser dumme Acker in einem Talkessel eingeschlossen von Bergen. Wie soll man nun in das Tal hineinkommen, wenn die Panzer nicht ins Gebirge fahren können?

Was mache ich falsch bei **Time**? Wenn ich dem Typ, der mich nicht durchlassen will, die Zigarette des Kurators gebe, lande ich im Knast! Wer weiß Rat?

Ein verzweifelter Amigianer wüßte in **Mortville Manor** gerne, wie die geheime Türe zu öffnen ist. (Anm.: Guck mal in AJ 9/91, unter der Rubrik „Antworten")

Gibt es bei **The Plague** eine bestimmte Taktik, um den Endgegner des ersten Levels (mit den vier Köpfen) zu besiegen?

Torsten hat Schwierigkeiten mit **Antares.** In der Sakral auf Nomiris stellt ihm die Projektion die Frage „Worum dreht sich alles auf Kyrion?". Mit welcher Antwort liegt man richtig? Und wozu ist eigentlich der Bahnhof gut? Wofür benötigt man den Refraktor?

Trotz Lösung kommt Andre bei **Conquest of Camelot** nicht am schwarzen Ritter vorbei. Wie muß man die Lanze und das Schild bewegen, um den Gegner vom Pferd zu wuchten?

Totales Verkehrschaos bei **Hill Street Blues.** Mitten auf der Kreuzung steht ein Auto, das einen Stau verursacht. Dummerweise stehen zwei meiner Wägen mittendrin! Wie schaffe ich die Karre von der Kreuzung weg?

Im zweiten Actionteil (Labyrinth) von **Operation Stealth** gibt's eine äußerst lästige Ratte – wie kommt man da vorbei?

Stefan kommt trotz Lösung einfach nicht in die Metro bei **Fatal Heritage**. Was muß er tun?

Zu guter Letzt mal wieder tausendundein Cheatgesuch zu: **Paradroid 90, Ninja Turtles, Lost Patrol, R-Type 2, Hunter, Battle Command, Intruder.** Daß wir auch ganz heiß auf neue Cheats sind, wißt Ihr ja!

Nun denn, genug der Fragerei. Wer die eine oder andere Antwort weiß, schreibt sie schleunigst auf ein Stück Papier und schickt sie unter dem Kennwort **Fragen** an's Know How. Wir und ein paar tausend Leser werden's Euch danken!

Die Listigen

Cheats

Codes sind ja schön und gut – aber Cheats sind nunmal besser! Dank Julian Schmidt jetzt endlich auch zu **Chip's Challenge**. Im Spiel die Taste „F" drücken; der Bildschirm dreht sich daraufhin um, und eine nette Gruß-Message flimmert über'n Monitor. Nun können folgende Cheats eingegeben werden: SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS. (Punkt nicht vergessen!), wodurch man unendlich viele Schlüssel, Schilder, Magneten und Eisstiefel bekommt. Wer 09/12/57 (auf der deutschen Tastatur ist der Schrägstrich der Bindestrich) eingibt, kann sich für die einzelnen Levels alle Zeit der Welt lassen. Und mit I THINK THEREFORE I AM. (wieder auf den Punkt achten) muß man sich nicht mal mehr die Mühe machen, alle Chips einzusammeln, um den Level zu beenden. Zurück ins Game geht's mit nochmaligem Druck auf „F". Als angenehme Nebenerscheinung kann man sich nun außerdem mit der Taste „C" durch die Level beamen.

Heiko hat einen Cheat zu **Navy Seals** auf Lager. In der Highscoreliste trägt man sich mit PSBOYS ein – unendlich viele Continues erleichtern die Ballerei ganz schön.

Wie werde ich **Metal Master**? Null Problemo dank Sven aus Berlin! Sobald die beiden Kampfrobos die Arena betreten, drückt man schnell die Taste F4. Der fiese Gegner spielt daraufhin bewegungslose Salzsäule, und man kann nun dem Blechotto gemütlich die Dioden aus dem Kreuz leiern. Wer dabei viel Knete scheffeln will, darf dem verhinderten Robocop natürlich nicht gleich die Rübe einschlagen. Sorgfältig traktieren wir zunächst Waffenarme und Beine und knipsen erst dann dem arg verbeulten Freundchen die Lampe aus!

Wer bei **Spirit of Adventure** unter chronischem Geldmangel oder Gegenstandsarmut leidet, sollte mal Folgendes versuchen. In Mooncity begibt man sich in den Götterweg und besorgt bei Grishna für 1000 Goldstücke Opitar. Das Gruppenmitglied, das die Droge eingesackt hat, gibt nun etwas davon an eine andere Person der Party ab. Auf die Frage, wieviel man davon weitergeben will, einfach 999 eintippen (auch wenn gar nicht soviel Opitar vorhanden ist!). Tja und siehe da, unser Abenteurer besitzt nun über 230 Opitar, welches bei jedem Händler ca. 17000 Goldstücke bringt! Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen und ist auch mit anderen Gegenständen machbar (Pfeilen, Fackeln, usw.). Es sollte sich dabei nur immer um mehrere Teile handeln. Heißen Dank an TOP aus Kempten.

Endlich können wir Euch auch einen funktionierenden Cheat zu **Total Recall** präsentieren. Im Titelbild gibt man LISTEN TO THE WHALES ein; das Bildchen von Arnies halbem Wasserkopf dreht sich daraufhin um (sieht auch nicht besser aus...), und der megaschwere Level 1 wird dank unendlicher Energie zum reinsten Kindergehopse. Im 2.Level aktiviert man den Pausenmodus und tippt JIMMY HENDRIX (Y = Z, Leerzeichen zwischen den Worten) ein, um ebenfalls Energie ohne Ende zu erhalten. Sollte der Cheat nicht auf Anhieb funktionieren, dürft Ihr's ruhig öfters probieren (bei uns hat's auch erst nach dem 10. Anlauf geklappt)! Unser Dank geht an A. Huhn.

Trari-Trara, die Paßwörter sind da! Heute in unserem Angebot: Die **Interchange**-Codes von Christian Klein.
Level 5: GLEN, 10: KRST
15: AIDA, 20: SEAN, 25: STOO
30: SLOP, 35: GORE, 40: KILL
45: SHOT.

Als da hätten wir noch alle **Hägar**-Paßwörter anzubieten.
Level 2: FEAFGN, 3: JVSAMK
4: ASGAPQ, 5: UWFXPZ
6: FSXRIC, 7: DYAETG
8: WFZILD.
Ewiger Dank geht an Maik Kaufmann

Und zu guter Letzt die Levelcodes zu **Turn'n Burn** von Andre Ohlsen. 2. Level: WARDEN, 3.: DIAMOND
4.: MAGGOT, 5.: KNUCKLES
6.: MOUSEMAT, 7.: PRANG
8.: ESSEX, 9.: FLOSSY.
Tastaturbelegung Y = Z beachten! Die Codes werden übrigens „blind" (man sieht die Buchstaben nicht) in den Screen mit der Highscoreliste/Programmierernamen eingetippt.

Einen Cheat zu **Armour-Geddon** verrät Euch Stefan Prummer. Das Spiel mit „Start Single" oder „Start Multi" beginnen. Dann im „Headquarter"-Menue „Message" anwählen und die ESC-Taste gedrückt halten. Nun klickt man mit dem Mauszeiger auf den ersten Buchstaben der untersten Nachricht, woraufhin die Meldung „You Wouldn't Let It Lie!" die Aktivierung des Cheats bestätigt. Und was bewirkt der ganze Hokuspokus? Alle Kampfvehikel sind jetzt gegen feindliche Treffer geschützt und somit unzerstörbar (Zockerherz, was begehrst du mehr!). Außerdem ist man in der Highscoreliste automatisch unter dem Namen „Cheater" eingetragen. Wem die Unverwundbarkeit auf die Dauer zu langweilig wird, kann auf die gleiche Art den Cheat wieder deaktivieren. Die Meldung „Look at the Size of this Sausage" bestätigt dann die Sache.

Nun noch schnell eine Kleinigkeit zu **Vaxine**. Gibt man während des Spiels WILDEBEESTE ein, so kann man mit folgenden Funktionstasten gemütlich durch die einzelnen Level jumpen: F1 ein Level weiter; F2 ein Level zurück; F3 zehn Level weiter; F4 zehn Level zurück. Ein dickes Dankeschön an Susi aus Münsing.

Zum Schluß müssen wir leider noch was richtigstellen, und zwar in Sachen des mittlerweile ja indizierten Cinemaware-Flugsimulators **Wongs**. Wer nämlich den Cheat-Satz eingibt, wie er in der letzten Ausgabe gedruckt wurde, wartet wohl noch heute auf das tolle Cheat-Menü! Denn das trickreiche kleine Sätzchen muß folgendermaßen eingehackt werden: „Who is The Riddler". WICHTIGST!! Genau auf Groß- u. Kleinschreibung achten! Zweimal (!) Space vor dem ersten Wort! Abschließend die ESC-Taste drücken – und oh Wunder, nun klappt's.

Munich Bronx steuert alle Paßwörter zu **P.P. Hammer** bei (siehe Tabelle). Da die Codes namenabhängig sind, müßt Ihr Euch mit TRITOON eintragen!

PASSWORDS TO P.P. HAMMER

01: NO PASSY	02: TCJHHTCE	03: ABGHBSUE	04: DWWGDJTD
05: WVJFUICC	06: SUGFWHUC	07: ASWERFTB	08: ERTDTEHA
09: AJFCGDVA	10: THCDIBIW	11: AGSDCAHW	12: EFIADWCV
13: BDBBVUJU	14: UCVBATEU	15: BBGVRSDT	16: FADWTRVS
17: AVUAGIFS	18: TURSIHBR	19: BTDSDGAR	20: FRARFESJ
21: BJJUWDCI	22: UIGUBCUI	23: BGWTSATH	24: FFTHTWHG
25: REFHSVVG	26: RCCHFTJF	27: CBSHHSIF	28: CAIIBRDE
29: JVBJDIRD	30: JUVJUHFD	31: CTICAGDC	32: CRBDRERB
33: RJUDTDFB	34: RIGWGCEA	35: CHDWIBWA	36: CFTVBWFW
37: SERFEVAV	38: SDDFVUWU	39: DBAEASRU	40: DAJDRRBT
41: RWGDTJTT	42: RUWDGHSS	43: DTTDJGGS	44: DSFIDFVR
45: SJCJFDJJ	46: SISJWCIJ	47: DHIGBBDI	48: DFBHRWRH
49: TEVHJVFH	50: ADHTSUEG	51: ECESFTWG	52: AAURHRGF
53: SWRUBJBE	54: WVDUDIAE	55: ETATVGSD	56: ASJWAFBC
57: TRCWREAC	58: AIWVTCSB	59: EHIWGBCB	60: AGGAIAUA
61: UEWBCVSW	62: BDTBEVGW	63: FCFCVTUV	

Cadaver – The Payoff

Lösung 1. Teil

Alle Cadver-Fans können das Haareausraufen einstellen, die große Knobelei ist nämlich dank Thomas Tenore vorbei! Hier also die ersten zwei Abenteuer-Level des kleinen Kampfzwergs Karadoc. Die anderen beiden bekommt Ihr selbstredend im nächsten Heft nachgeliefert. Und damit Ihr Euch nicht verirrt: die fettgedruckten Nummern bezeichnen die einzelnen Räume (siehe Karte).

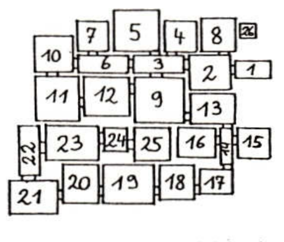
Level 1

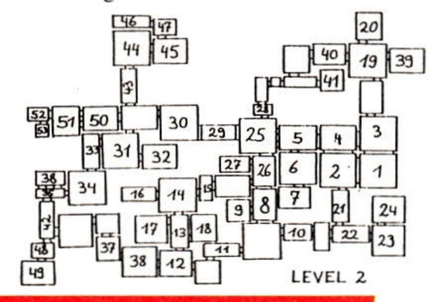
1) Tagebuch nehmen und in Schlitz werfen. 2) Tagebuch nehmen, Leiche prüfen; Orcsines Tagebuch nehmen. 4) Dolch unter dem Kissen nehmen, Schrank öffnen, Flasche und Symbol einsacken. 5) Schrank öffnen und Schlüssel nehmen. 6) Schlüssel aus Raum 5 in Schloß stecken. 7) Leiche prüfen und Valuins Tagebuch mitnehmen. 1) Orcsines und Valuins Tagebuch in den Schlitz werfen. 8) 1. Schalter nach oben, 2. Schalter nach unten und 3. nach oben. Reichsapfel nehmen und benutzen. 9) Leiche prüfen und Purvals Tagebuch nehmen. Schrank öffnen und den „Falle fort"-Zauber entnehmen. Huhn und Hebel betätigen. 1) Purvals Tagebuch in den Schlitz stecken. 8) Wer will, kann die Truhe öffnen und zwei Goldsäcke mitgehen lassen. 7) „Falle fort"-Zauber auf Tresor anwenden; öffnen; Dolch, Kästchen und „Monster weg"-Zauber nehmen. 2) Beide Dolche in Altar stecken, Schädel prüfen und mit erscheinendem Schlüssel Truhe öffnen. „Massaker"-Zauber und Symbol entnehmen. 6) Hebel betätigen. 10) Das Huhn aus Raum 9 dem Mann geben; Kästchen und Flasche nehmen. 11) Schnell auf die Bar hüpfen; sobald der Grog erscheint, einen Schluck aus der „Superschnell"-Flasche nehmen und alles austrinken. Daraufhin Magnet einsacken. 12) Kästchen nehmen und mit Presse alle Monster plätten. Schlüssel grabschen und in Schloß stecken. Hebel betätigen. 13) Kästchen nehmen und in Tresor stecken. Beide grünen Kästchen mit Symbol füllen und ab in den Save damit. Tresor öffnen und „Falle fort"-Zauber ergreifen. 14) Kurz bevor uns der obere Spieß erreicht, in Raum 15 laufen. 15) Magnet auf dem Boden bis zur Kugel bewegen. Truhe mittels Schlüssel öffnen; „Truhe auf"-Zauber und Schlüssel herausnehmen. Schlüssel ins Schloß stecken; Flasche trinken (falls Gesundheit noch unter 100 ist, noch einen „Durchhalte"-Trank einnehmen). „Zauber lösen"-Spruch aus Tresor auf Kugel anwenden. Schlüssel nehmen und damit das Kästchen aus Raum 9 öffnen; Trank einheimsen. 14) Der obere Spieß müßte nun hinter Karadoc sein. Hochspringen und den Hebel betätigen. 16) Schlüssel nehmen. „Falle fort"-Spruch auf rechte Truhe anwenden und mit „Truhe auf"-Zauber öffnen. „Falle fort"-Zauber nun wieder auf Tresor anwenden und öffnen. Beide Kästchen mit „Falle fort"-Spruch bearbeiten und ebenfalls aufmachen. „Aktiviere"-Zauber nehmen; Hebel betätigen. 17) Turm aus zwei unnützen Dingen bauen und über das Brett springen. Hebel betätigen; abermals ein Türmchen bauen, um an den „Zeigen"-Zauber zu kommen. 18) Tisch in die Mitte stellen und mittels „Zeigen"-Spruch versuchen, eine Treppe zur Türe zu erschaffen. 19) „Aktiviere"-Zauber aussprechen. „Massaker"-Zauber aussprechen und durch erneutes Aussprechen des „Aktiviere"-Zaubers das Faß herüber holen. Faß als Schild benutzen; nochmals „Aktiviere"-Zauber sprechen. 20) So oft Schalter 1 betätigen, bis Schalter 2 erscheint. Nun Schalter 2 drücken und anschließend wieder Schalter 1, bis die Türe offen ist. 21) Unnütze Dinge auf Stacheln legen und „Monster weg"-Spruch anwenden, falls sich das Ungeheuer nähert. Ist Karadoc auf der anderen Seite, Schlüssel nehmen und, sobald das Monster die Stacheln beseitigt hat, ins Schloß stecken. 24) Brett mit fünf unnützen Dingen blockieren und Hebel betätigen. 25) Truhe öffnen, Schlüssel einheimsen und Hebel betätigen. 23) Schlitz prüfen; an die Wand gegenüber der Trophäen stellen, „Superschnell"-Trank schlucken und zur Münze rennen. Zurück geht's ebenfalls mit „Superschnell"-Trank. Nun die Münze in den Schlitz stecken und den Teleporter nehmen. 26) Zwei unnütze Gegenstände als Untersetzer für die Juwelen benutzen, auf diesen hin und her laufen und die Juwelen einsacken. 11) Schlüssel aus Raum 25 ins Schloß stecken, und ab geht's in Level 2!

Level 2

1) Brot nehmen. 2) Steinsack mit Brot auswechseln und Monster mit Stock einsperren. 3) Brot in Ecke schieben und Monster abschießen. Schlüssel nehmen. 4) Die Monster töten; Trank einnehmen. Auf Monster stellen und mit diesem in die Nähe des Hebels gehen. Wenn das Untier springt, selber hoch zum Hebel springen und diesen betätigen. 6) Das Faß, auf dem „Becher" steht, prüfen und „Monster weg"-Zauber nehmen. Hebel sechsmal betätigen, dann Knopf drücken. Buch lesen und „Fluch lösen"-Spruch nehmen. 7) Kissen prüfen und Schlüssel nehmen. Steinsack einheimsen und Hebel betätigen. 8) „Fluch lösen"Zauber auf Hebel anwenden, danach diesen betätigen. 9) Beide Stöcke in Käfig schieben, Hebel drücken und Stöcke wieder herausziehen. Gebraucht wird nur der „Riesensprung"-Trank. 10) „Durchhalte"-Trank nehmen. 11) Hebel so oft betätigen, bis die Monster durchkönnen, „Monster weg"Spruch anwenden, dann Hebel so oft betätigen, daß man selbst durchpaßt. Nun so schnell wie möglich nach Raum 12.. 12) Monster erledigen; Stein nehmen. 13) Steine einsacken. 14) Erst linken, dann rechten Hebel drücken und „Zauber segnen"-Spruch nehmen. Die Steine und den „Tür auf"-Zauber nicht vergessen. 15) Leiche prüfen; Schlüssel einstecken. Turm bauen und über Stangen springen; Hebel betätigen. 16) Monster killen und Tresor öffnen. Trank und Schlüssel nehmen. 13) Schlüssel aus Raum 16 ins Schloß stecken und „Tür auf"-Spruch auf Tür zum Raum 18 anwenden. 17) Kiste öffnen und rotes Kästchen einheimsen. Nun Türme bauen, um ohne Bodenkontakt zur Tür zu gelangen. Schlüssel nehmen und dem roten Kästchen Rubin entnehmen. 18) Jadestein hinter Altar nehmen. 12) Alle Steine ins Faß stecken und Kästchen entnehmen. Aus diesem sofort das Tigerauge rausholen. 19) Schlüssel für Raum 3 in Schloß für Raum 20 stecken. 20) Dem Schrank den „Aktiviere"-Zauber entnehmen. 21) Monster austricksen, um an andere Tür zu gelangen. 22) „Aktiviere"-Zauber aussprechen. 23) Hier kann man den „Durchhalte"-Tank einnehmen. 24) Aus der Truhe das Gift und den „Massaker-"Spruch rausholen. 25) Das Gift ins Faß, aus dem die Spinnen kommen, stecken; Schlüssel entnehmen. 26) Schlüssel aus Raum 15 ins Schloß stecken. 27) Leiche prüfen und sofort das Juwel an sich reißen. 28) Juwel ablegen und abhauen! 29) Monster austricksen und dabei zuerst das Tigerauge in den 1., dann den Rubin in den 2. und den Jadestein in den 3. Schädel stecken. 30) Turm bauen und über Bretter springen. Auf der anderen Seite den Hebel betätigen und den Schlüssel holen. 31) Hinter Stangen gehen und Monster hinter Flasche halten, dann Turm bauen und über Stangen springen. Monster abschießen und Hebel betätigen. Flasche und „Aktiviere"-Zauber nehmen; letzten Knopf drücken. 32) Hier kann man sich mit Waffen, Geld und einem „Durchhalte"-Trank eindecken. Truhe dreimal öffnen, anschließend den Schlüssel aus Raum 30 in das erscheinende Schloß stecken. 33) Mühlstein mitnehmen. 34) „Aktiviere"-Zauber sprechen. 35) Monster töten; Schlüssel in Schloß stecken. 36) Turm aus Fässern und einem Krug bauen, über Stangen springen, Widderschädel nehmen, Turm bauen, „Riesensprung"-Trank schlucken und zurückhüpfen. 37) Etwas auf die Stacheln vor dem Schlüssel legen, Mühlstein ins Loch legen und sogleich Knopf drücken bis der Schlüssel fällt. Schlüssel nehmen. 38) „Truhe auf"-Zauber vom Tisch auf die Truhe anwenden und „Falle fort"-Spruch einsacken. Schlüssel aus Raum 37 in Schloß. 6) „Falle fort"-Zauber auf Truhe anwenden, „Erstarre"-Zauber herausnehmen. 39) Kästchen holen. 19) Schlüssel aus Raum 25 in Schloß. 40) Jeden Knopf solange drücken, bis ein Signal ertönt. 28) Juwel nehmen. 41) Juwel auf Altar legen. Monster töten, Truhe mit Schlüssel öffnen, „Falle fort"Spruch entnehmen. 18) „Falle fort"-Zauber auf Truhe anwenden, „Truhe auf"Zauber herausnehmen. Nun das Kästchen aus Raum 39 mit „Falle fort" und „Truhe auf" bearbeiten und 3 Schlüssel entnehmen. 42) Den weißen Schlüssel ins Schloß stecken. 43) Hebel betätigen; Turm bauen; über Bretter springen. 44) „Massaker"-Zauber sprechen; auf Tür zu Raum 45 "Tür auf"-Zauber anwenden. 45) Nichts berühren! 46) Turm bauen, um an Schlüssel zu kommen. „Tür auf"-Zauber anwenden; Hebel „hoch" betätigen. 47) Beide Hebel betätigen; „Tür auf"-Spruch anwenden. 48) Roten Schlüssel ins obere, grünen Schlüssel ins untere Schloß stecken; Hebel betätigen. 49) Widderschädel auf Altar werfen; mit Schlüssel Truhe öffnen; „Monster weg"-Zauber und Schlüssel entnehmen. 50) „Monster weg"-Zauber sprechen. 51) Schlüssel aus Raum 49 in Schloß stecken; Steine nehmen. 52) Brett mit Steinen und anderen Dingen blockieren; Hebel betätigen. 53) „Monster weg"-Spruch und Schlüssel einsacken. 50) „Monster weg"-Zauber sprechen. 44) Schlüssel aus Raum 53 ins rechte, und den aus Raum 46 ins linke Schloß stecken – fertig.

So, das muß für heute genügen, mehr gibt's im nächsten Heft.





Quest for Glory II

Lösung 2. Teil

Na, habt Ihr vom vielen Diskettenwechseln schon so richtig dicke Hornhaut auf der Gichtkralle? Noch nicht?! Dann Vorhang auf und Bühne frei für die letzten siebzehn Tage bis zum glorreichen Sieg unseres Helden.

Der 13.Tag:

Wüste: vom Griffin aus noch ein

Bild nach Westen und dann solange nach Süden, bis man zu einem Käfig kommt. Dort absteigen, dem Fabelwesen Wasser geben und dafür ein Haar kassieren. Nun gibt man dem Vieh die Dispel Potion mit dem Haar und erfährt einige interessante Dinge. Wie der Rest des Tages aussieht, könnt Ihr Euch sicher denken: üben!!

Der 14.Tag:
Fountain Plaza: Einen Wasserbeutel auf den Boden legen, den Blasebalg benutzen und den Beutel wieder nehmen. Palace Plaza: die Belohnung an sich nehmen. Guild Hall: Mitteilung abholen (Kämpfer) und wie immer weitermachen!

Der 15.Tag:
Kämpfer: Guild Hall: Mitteilung abholen, abends ans Ende der Straße Askeri Darb und in die Tür gehen. Halle: sich von den Ketten befreien (break shackles); mit Dodge kann man ihm übrigens nach rechts entkommen, wo man seine Sachen wieder nimmt, um dem Kampf gewachsen zu sein. Den anderen Kämpfer nicht töten, außer man will nicht Paladin werden.
Dieb und Zauberer: Üben!

Der 16.Tag:
Aziza: mit ihr reden und den Saurier besser kennenlernen.
Kämpfer: Rakeesh sein Schwert zurückgeben und mit ihm üben. Inn: die 100 Dinare von Omar abholen und ihm den Geldbeutel zurückgeben.

Der 17.Tag:
Heute schließt man sich automatisch der Karawane an, die nach Raseir zieht.

18.bis 26.Tag:
Diese Tage vergehen automatisch mit der Reise nach Raseir.

Der 27.Tag:
Gate Plaza: Visum besorgen („yes" eingeben). Blue Parrot Inn: mit Ferrari reden, Kaffee trinken. Raseir: bis zum Abend die Stadt erforschen. Inn: mit Ferrari reden, Ugarte für Informationen bezahlen.
Dieb: Das Zeichen auch hier mal vorführen.

Der 28.Tag:
Fountain Plaza (Nord): der Verhaftung zusehen, zum Inn zurückgehen. Gänge: unterwegs der winkenden Haremsdame folgen. Harem: nach Khaveen, power, magic, marrying und harem fragen; dem Mädchen den zweiten Satz Kleidung und das Visum geben.
Kämpfer und Zauberer: bis zum Abend rumlaufen, dann schlafen gehen.
Dieb: am Abend mit Ferrari reden und ihm Hilfe anbieten (Frage mit „yes" beantworten). Gate Plaza: make sign, schleichend zur Fountain Plaza gehen. F.Plaza: vor dem Fenster ohne Gitter das Seil benutzen. Haus: schleichen, zur Vitrine gehen (wenn der Boden knarrt, kurz stehenbleiben), die Scharniere ölen, die Vitrinentür aufbrechen, Vogel nehmen und wieder raus! Inn: Ferrari den Vogel geben und dann schlafen.

Der 29.Tag:
Kerker: Sharaf die Nadel zeigen und ihn dann diverse Dinge fragen.
Kämpfer: „break down gate".
Dieb: „use pin".
Zauberer: „CAST OPEN" (auf die Tür). Ausrüstung wieder nehmen und im Gang verschwinden. Forbidden City: „use mirror" (um die Tür zu öffnen). 1.Raum: Lampe anmachen und nach links gehen. Wasserfall: ganz zum Wasserfall gehen und auf das kommende Holzstück springen (evtl. absaven und mehrmals versuchen); sobald man dem linken Ufer nahe ist, wieder springen.
Kämpfer: die kleine Höhle mit dem Felsen blockieren (use strength).
Dieb: dieselbe Aufgabe: „use tools".
Zauberer: mit „CAST BOLT" die Öffnung schließen, Treppe hoch und nach rechts gehen. 2.Raum: nicht zu weit nach vorne gehen, um nicht abzustürzen. Nach rechts weiterlaufen. Geysire: den Körper mit Wasser benetzen und ab nach hinten links zum Ausgang.
3.Raum: **Kämpfer:** von der Klippe springen.
Dieb: mit dem Seil abseilen (use rope).
Zauberer: „CAST LEVITATE" hilft beim Abstieg. Zur Tür gehen und „suleiman" sagen. 5. Raum: Nicht um die Schätze kümmern, sondern einfach zur nächsten Tür gehen. Grabraum: Zur Statue gehen, nach der Show wieder runter, um den leuchtenden Ring zu nehmen. Jetzt kann man sich mehrere Dinge wünschen. Am besten sind: Zauberer – healing, magic, teleport; Dieb – healing, agility, teleport; Kämpfer – healing, strength, teleport. Evtl. statt des Heilens zweimal den zweiten Punkt wünschen, aber der letzte Wunsch MUSS immer „teleport" sein.

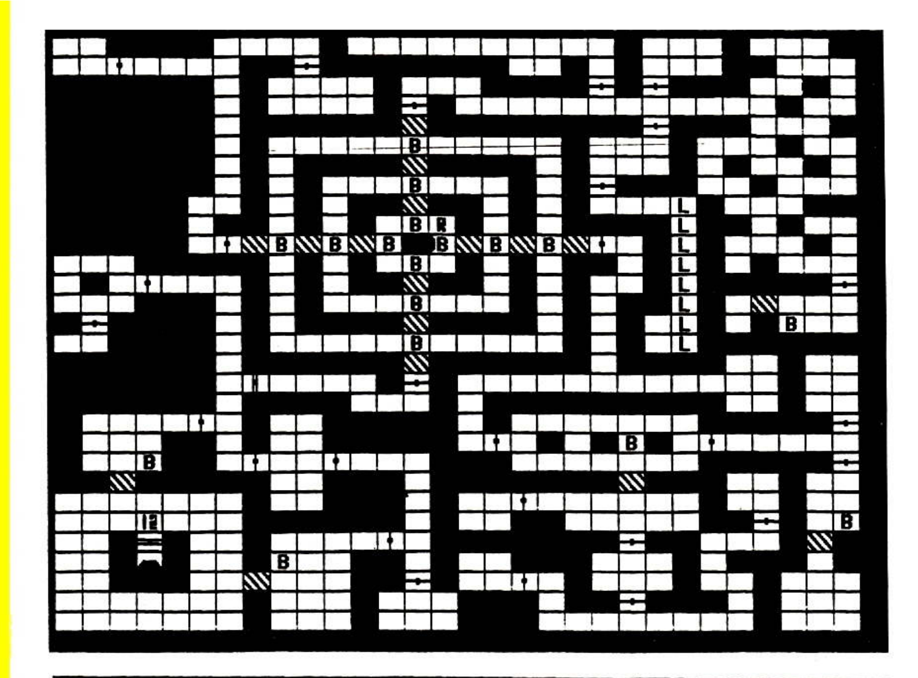
Der 30.Tag:
Zauberer: nach Süden gehen, „CAST DAZZLE", „CAST OPEN" (auf die Tür), „CAST CALM", „CAST LEVITATE" (nach unten), zu den Stufen rennen, „CAST REVERSAL", „CAST OPEN" (Tür), „CAST TRIGGER" (Statue), „CAST BOLT" (nicht brennende Kerze), auf die linke Seite des Raums gehen, „CAST BOLT" (Feuerbecken).
Dieb: auf der rechten Seite nach Süden gehen; das Seil benutzen, und wenn der Eunuch gerade rechts am Seil vorbei ist, ganz hochklettern und nach links gehen. Im Harem einfach nur rausgehen, wenn die Unterhaltung vorbei ist. Jetzt erst nach unten; wenn der obere Eunuch weg ist, nach links, und wenn er wieder weg ist, nach oben. Auf dem Balkon benutzt man das Seil und balanciert auf die andere Seite, wo man mit einem Messer auf eine noch nicht angezündete Kerze wirft. Sobald Ad Avis etwas sagt: ducken, um nicht heruntergestoßen zu werden. Beim nächsten Pfeiler wirft man so lange Dolche, bis Ad Avis tot ist.
Kämpfer: nach Süden gehen, dort mit den Wächtern kämpfen, die Tür mit Gewalt aufbrechen (force door), auf dem Balkon warten, bis der Wächter weg ist, runterspringen, dann mit Khaveen kämpfen, Schwert zurückholen, Tür wieder aufbrechen, vor der Statue flüchten (escape), nach links und dann über eine noch nicht angezündete Kerze laufen, damit diese umfällt. Jetzt durch das Feuer laufen, so daß man Ad Avis von der Brüstung stößt.
Operation gelungen – Held lebt, alle bösen Buben tot ... das war's!

Impressum

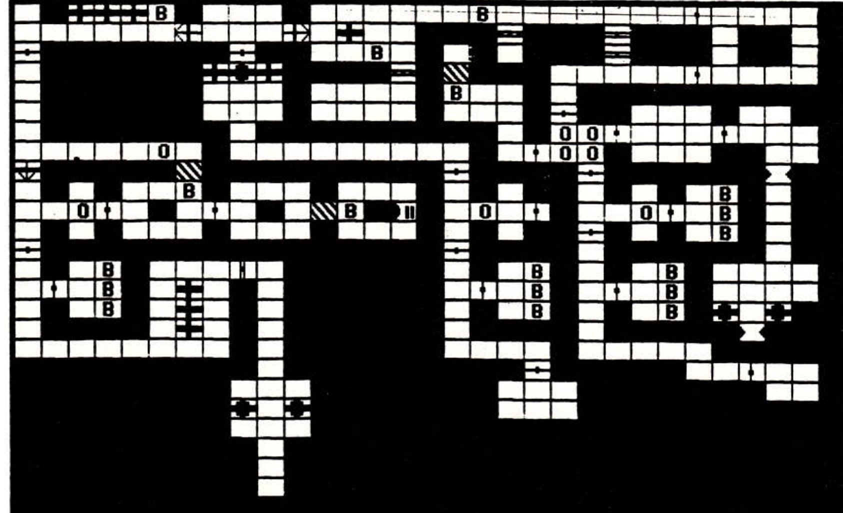
Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Kate Dixon
Manuel Semino
Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Art Director
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
(Tel: 04221/88578)
Heinz-Georg Preßler
(Tel: 089/4605822)
Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Produktionsleitung
Brigitta Labiner
Satz
Satzstudio »Süd-West« GmbH, 8033 Planegg
Reproduktion
Prolit-Studio
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten
Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9
Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977

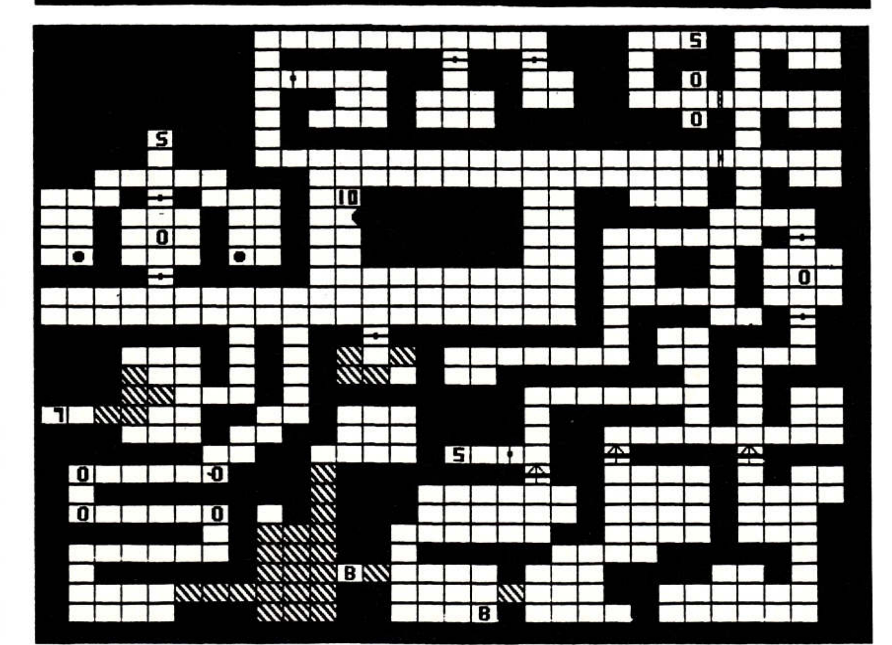




LEVEL 11



LEVEL 12



LEVEL 6

- Regular wall
- Simple button gate
- Keyed gate
- Lever operated gate
- One way gate (south)
- One way gate (east)
- Pit (both closing & permanent)
- Floor plate
- Button on wall
- Lever on wall
- Stairs
- Web (level 4)
- Dwarf "stone" gate
- Teleporting field
- Illusionary wall
- Moving wall
- Hidden Jump to other square [JA]
- Column (level 12)
- Column with eye (12)
- Light beam (12)
- wall or not wall
- Tools
- Dwarf
- room of gates





Tel.: 05235/7792
4933 Blomberg

1A SOFT

Fax: 05235/2794
Lemgoer Str. 9

FACHVERSAND FÜR AMIGA SOFT + HARDWARE

Laufwerke:

3,5" extern nur noch	149,00 DM
3,5 intern A 2000	129,00 DM
3,25" extern	209,00 DM

DIE MOUSE für IHREN AMIGA !!!

DR-MOUSE 400 dpi	59,00 DM
DR-MOUSE + PAD + HALTER	64,00 DM

1 A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE

Nr.	Titel	Preis
01:	WIZZY'S QUEST – gutes Spiel (1 MB)	4,50 DM
02:	TXT – Textverarbeitung	4,50 DM
03:	SYS – Spiel mit 50 Leveln	4,50 DM
04:	DISK SORT III – Disketten verwalten	4,50 DM
05:	VIDEODATEI – Ordnung für Videos	4,50 DM
06:	DRUCKER TOOLS – braucht man zum Drucken	4,50 DM
07:	STAR TREK – Super Spiel auf 2 Disks	9,00 DM
08:	BILLARD – Billard-Simulation	4,50 DM
09:	GAG DISK – lustige Programme	4,50 DM
10:	PLATTEN + CD – Schallplattenverwaltung	4,50 DM
11:	MANDEL MOUNTAINS – Mandelbrot Grafiken	4,50 DM
12:	GELDSPIELAUTOMAT – fesselndes Spiel	4,50 DM
13:	VIRUS-DISK – Virenkiller	4,50 DM
14:	COPY-DISK – gute Copy-Programme	4,50 DM
15:	RETURN TO EARTH – Weltraum-Strategiespiel	4,50 DM
16:	DATENBANK – Daten aller Art verwalten	4,50 DM
17:	DIA PRINT – druckt Dia-Etiketten	4,50 DM
18:	HAUSHALTSBUCH – verwaltet Ihre Konten	4,50 DM
19:	RISIKO – Strategiespiel	4,50 DM
20:	GALACTIC WORM – Spiel	4,50 DM
21:	MECHFIGHT – Kampf der Roboter	4,50 DM
22:	BLACK JACK – Karten-Simulation	4,50 DM
23:	DOWNHILL – Ski-Simulation	4,50 DM
24:	IMPLODER – sehr guter Datencruncher	4,50 DM
25:	MONOPOLY – sehr gute Umsetzung	4,50 DM
26:	LABELPAINT – Etiketten malen und drucken	4,50 DM
27:	THE DEATH – ein Klassespiel	4,50 DM
28:	SONIX SOUNDS – Sound-Paket 8 Disks	35,00 DM
29:	SPIELE – 50 gute Spiele	45,00 DM
30:	ANWENDER – Paket mit 12 Disks	45,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN:

AMOK	1 - 49
BAVARIAN	1 - 240
FRED FISH	1 - 520
FRANZ	1 - 120
FONTS	1 - 4
KICKSTART	1 - 400
CACTUS	1 - 42
TIME SPEZIAL	1 - 2
PREISE: JEDE PD	nur 1,80 DM
ab 100 Stück	nur 1,70 DM

LEERDISKETTEN:
2 DD 135 TPI harderror free

10 Stück nur	8,30 DM
50 Stück nur	40,00 DM
100 Stück nur	77,00 DM

Unsere Versandkosten:

Nachnahme:	8,00 DM
Vorkasse:	5,00 DM
ab 5 kg nach Gewicht	

GNADENLOS - DER KONSOLEN - und SOFTWARESPEZIALIST MIT DEN *GNADENLOSEN* TIEFSTPREISEN

0161-2830778 & 069-2977647 & 089-488074

AMIGA SOFTWARE

Titel	Preis
3D Construction Kit dt.	99,90
A 688 Attack Subm.	58,90
Aces of the Great War	63,90
Adv. Destroyer Sim.	63,90
Armalyte	50,90
Armour Geddon	50,90
Atomic Robo Kid	50,90
Backgammon	47,90
Bane of Cosmic Forge	75,90
Bards Tale 3	58,90
Battle Chess 2	50,90
Big Business	46,90
Big Deal	58,90
Brat	50,90
Buck Rogers	75,90
Cadaver	58,90
Cadaver Levels	33,90
Carthage	55,90
Car Vup	55,90
Centurion	50,90
Champions of Krynn	58,90
Chaos Strikes Back	55,90
Chips Challenge	50,90
Chuck Rock	50,90
Curse of Azure Bonds	63,90
Damocles	58,90
Darkman	50,90
Das Boot	63,90
Death Knights Krynn	63,90
Dick Tracy	55,90
Dragon Breed	50,90
Dragon Flight	72,90
Dragon Strike	63,90
Duck Tales	55,90
Dungeon Master	58,90
Elvira	67,90
Enchanted Land	55,90
Eswat	50,90
Executioner	50,90
Eye of the Beholder	63,90
F - 15 Strike Eagle II	72,90
F-16 Falcon	67,90
F-19 Stealth Fighter	63,90
Falcon Mission Disk 1	46,90
Falcon Mission Disk 2	46,90
Flood	55,90
Frenetic	50,90
Gods	55,90
Golden Axe	58,90
Great Courts 2	58,90
Gremlins 2	55,90
Gunboat	63,90
Harpoon	63,90
Hero Quest	50,90
International Athletics	50,90
Ishido	58,90
It came from Desert	67,90
Kick Off 2	50,90
Killing Cloud	63,90
Killing Game Show	55,90
Kings Bounty	63,90
Klax	41,90
Larry 3 dt.	75,90
Legend of Faerghail	63,90
Lemmings	55,90
Lettrix	55,90
Life & Death	72,90
Loom	63,90
M1 Tank Platoon	67,90
Magic Fly	58,90
Manchester United E.	50,90
Maniac Mansion	55,90
Masterblazer	58,90
Merchant Colony	58,90
Might + Magic 2	67,90
Moonbase	72,90
N.A.R.C.	50,90
New York Warriors	50,90
Night Breed	55,90
Panza Kick Boxing	63,90
PGA Tour Golf	50,90
Pirates	58,90
Plotting	55,90
Powermonger	58,90
P.P. Hammer	46,90
Prehistoric	55,90
Projectyle	58,90
Puzznic	50,90
Railroad Tycoon	72,90
Rainbow Collection	41,90
Red Storm Rising	58,90
Rick Dangerous 2	55,90
Secret Monkey Island	63,90
Shadow Dancer	50,90
Sim City	55,90
Ski or Die	58,90
Special Criminal In.	50,90
Speedball 2	65,90
Spindizzy World	50,90
Starflight	58,90
Stellar 7	50,90
Stormball	50,90
Super Monaco GP	50,90
Super Off Road Race	58,90
Supremacy	67,90
Switchblade 2	55,90
SWIV (Silkworm 2)	50,90
Their Finest Hour	67,90
Thunderhawk	63,90
Toki	50,90
Total Recall	50,90
Turrican 2	50,90
Ultima 5	67,90
Venus - The Flytrap	50,90
Warlords	50,90
Wolfpack	63,90
Wonderland	63,90
Zone Warrior	50,90
Z-Out	50,90
512 Kbyte Speichererw. + Uhr, abschaltbar	59,90
Defender of the Crown	80,90
Deutschland Kompl.	50,90
Encyclopedia	106,90
Fred Fish Collection	97,90
Game Pack	55,90
Hound of Baskerville	63,90
Lemmings	63,90
Lettrix & Shiftrix	50,90
Music Maker	89,90
Ninja High School	29,90
Pro Tennis	72,90
Psycho Killer	63,90
Sim City	63,90
Women in Motion	63,90
World Vista	135,90
Wrath of the Demon	63,90
Xenon 2	72,90

CDTV

Titel	Preis
CDTV (dt. Version)	1399,90
Adv. Military Sim.	55,90
All Dogs go to Heaven	67,90
American Vista	135,90
Battle Chess	80,90
Battle Storm	72,90
Case of Cautious Condor	67,90
Classic Board Games	67,90

Wir liefern auch sämtliche Titel für MS DOS, GAME BOY, GAMEGEAR, SEGA, F AMICOM, NINTENDO NEO GEO, PC ENGINE !!!

Gnadenlos Vertriebs GmbH
Boschetsrieder Str. 28
D-8000 München 70
KEIN LADENVERKAUF
Versand per Nachnahme + DM 9,50 Versandkosten.
Ausland nur Vorkasse


AMIGA JOKER



Unser Max hat mal wieder ein paar starke Tips auf der Pfanne. Diesmal zum Flugi **F-15 Strike Eagle II**. Totale Anfänger sollten ihre ersten Runden in Libyen drehen (niedrigster Schwierigkeitsgrad), Simulationsgeübte hingegen können schon mal zu 'nem höheren Schwierigkeitslevel greifen. Stufe „ACE" ist aber auch für Geübte erst später zu empfehlen. Vor dem „Selberfliegen" zieht Euch ruhig zuerst das Demo rein! Dabei lernt man das Missionsgebiet besser kennen und kann so nebenbei einiges an Flug- und Kampftaktik abgucken. Grundsätzlich gilt: erst das Primary Target abschießen (immer), dann das Secondary Target (auch sehr wichtig) und zum Schluß noch die Kür: alles abknallen, was einem vor die Schnauze kommt. Dabei jedoch immer darauf achten, daß nicht die gesamte Munition verballert wird; wer sich nichts für den Rückweg aufhebt (besonders Chaff und Flare!), reitet bestimmt bald in die ewigen Jagdgründe ab. Der Director-Modus ist zwar recht schön, verwirrt jedoch nur, wenn mal am Himmel viel los ist – deshalb abschalten. Die ersten drei Szenarios sind ein wenig leichter; Mitteleuropa ist am schwersten, Osten und Nordkap bringen aber meist mehr Punkte (Kür-mäßig...). Solange es sich vermeiden läßt, NICHT mit dem Schleudersitz aussteigen (sonst wird man schnell zum Schreibtischtäter degradiert). Wenn's mal unbedingt sein muß, nur über eigenem Gebiet oder Wasser abspringen. Als Angriffswaffen haben sich Sidewinders für nahe Gegner und Amraams für weit entfernte bewährt. Kleiner Tip: Fliegt der Feind auf uns zu, so lohnt es sich, etwas vor der sicheren Zielerkennung auszulösen. Man spart so Zeit und trifft trotzdem meist perfekt. Der Autopilot stellt eine große Hilfe beim Landen oder Orientieren dar, zum MIGs-abknallen ist er aber absolut unbrauchbar. Tips für Profis: Mit knapp mehr als halber Power so niedrig wie möglich fliegen. Zuerst SAM-Stationen vernichten (machen nur Ärger) und dann alle Feind-Flughäfen wegputzen (dadurch weniger MIGs in der Luft). Da bei Level „ACE" die Chaffs und Flares nie ausreichen, muß man die vorhandenen maximal ausnützen (für zwei SAMs, die gleichzeitig auf uns zufliegen, genügt eine Chaff bzw. Flare) und das Auskurven (siehe Handbuch) lernen und üben. Übrigens, für die höchste Auszeichnung benötigt man fast 8000 Punkte! Also haltet Euch ran und spart Mun (Intervall-Schießen).

Schiff ahoi! Tips zu **Gunboat** voraus – Kapitän Thomas Skowronek sei's gedankt. Vor der großen Seemannskarriere sollte man auf alle Fälle die einzelnen Übungsmissionen in Angriff nehmen, um später keine bösen Überraschungen zu erleben. Das genaue Studium des Einsatzplanes, sowie der möglichen Gegner erleichtert die Auswahl aus dem reichhaltigen Waffenarsenal: Gegen Infanterie: Ge Mu 34 Minigun, M 60D 7.62mm General Purpose MG. Kleinere Boote, unbewaffnete Ziele: M 60D 7.62 GP MG, M129 Automatic Grenade Launcher. Fahrzeuge, Gebäude: M129 Automatic Grenade Launcher. Brücken, Docks, Bunker: M224 60mm Martar Launcher. Bevor man ein Ziel beschießt, wäre es nicht schlecht zu wissen, um was es sich dabei eigentlich handelt. Denn wer Einheimische oder gar seine eigenen Leute umnietet, findet sich ruckzuck vor dem Kriegsgericht wieder. In Gefechten sollte man möglichst langsam dahinschippern oder gleich ganz stehenbleiben; das erhöht die Trefferquote ungemein (bei M129 und M224 nahezu unverzichtbar)! Außerdem bei beweglichen Zielen immer leicht vorhalten: Auf den Punkt schießen, den der Gegner erreicht haben wird, wenn unsere Projektile bei ihm ankommen. Wichtige Schiffsposten möglichst selbst besetzen, denn unser Compi ist ein äußerst miserabler Schütze und ein noch viel schlimmerer Kapitän. Ansonsten Good Luck!

Tja, das Fußballerleben bei **Manchester United Europe** ist nicht leicht. Um es ein wenig erträglicher zu machen, hier nun einige Tips von Maximilian Teschemacher. Für Anfänger ist der UEFA-Cup zu emfehlen, da dieser der leichteste Wettbewerb (leider auch der langweiligste) ist. Geübtere Kicker sollten sich entweder die Pokalrunde der Pokalsieger oder die Europameisterschaft vorknöpfen. Zu empfehlen ist allerdings die EM, da der Gewinner nicht nur im Super-Cup, sondern auch an den Weltmeisterschaften teilnehmen darf. Die (vielleicht) beste Mannschaftsaufstellung sieht folgendermaßen aus: 1.Jim Leighton 2.Dennis Irwin 3.Andrej Kontchelskis 4.Steve Bruce 5.Michael Phelan 6.Garry Pallister 7.Bryan Robson 8.Paul Ince 9.Brian McClair 10.Mark Hughes 11.Mark Robins 12.Mal Donaghy 13.Neil Webb 14.Lee Sharpey 15.Danny Wallace. Wenn man nun noch die Werte der gegnerischen Mannschaft ein wenig nach unter korrigiert, dürfte einem Sieg nicht mehr allzuviel im Wege stehen. Nun aber ran an's Toreschießen: Am mittleren dunkelgrünen Streifen entlang laufen, dabei den Feuerknopf bis kurz vor dem Strafraum gedrückt halten, dann loslassen, und schwups ist das Ei im Tor. Bei Freistößen ist es ratsam, das Kreuz auf den Ball zu plazieren und den Joystickknopf lange zu drücken. Eckstöße führt man so aus: Das Kreuz auf die Mitte der Strafraumlinie plazieren, den Knopf lange drücken, loslassen und mit dem freistehenden Spieler „einbunkern". Beim Elfer ist der Erfolg mehr oder weniger Glücksache. Bewährt haben sich jedoch ein Schuß nach links unten oder nach rechts oben, jeweils mit gedrücktem Feuerknopf.

Die ersten Tips zu **Fate – Gates of Dawn** haben wir gleich mal dem Programmierer höchstpersönlich aus der Nase gezogen. Nachdem man am zerstörten Gasthaus alles eingesammelt hat, sollte man sich auf den Weg nach Larvin machen, um dort eine (oder mehrere) Party zusammenzustellen. Zu empfehlen sind 2 bis 3 Kämpfer (mind. ein Banshee oder Warlock) und 3 bis 4 Zauberer (Feen oder Nymphen), wobei einer der Zauberfuzzies unbedingt ein Heiler sein sollte. Einige Charaktere besitzen Zusatzskills, die nicht zu verachten sind! Das Party-Mitglied mit dem höchsten Charisma-Wert ist am geeignetsten, um aus Tavernen zu rekrutieren. Zu Spielbeginn werden sicherlich leichte Geldprobleme auftreten; deshalb ein Spar- und ein Generalkonto bei einer Bank einrichten (Zinssätze der Banken vergleichen!). Zum Schluß ein kleiner Hinweis zum ersten Teilquest: Man benötigt einen Charakter, der max. 15 Lenze alt ist und noch keinerlei Kampfaktionen ausgeführt hat...

Die Heißersehnten...

Antworten

Den Anfang macht Hans Diewald mit der Lösung zur **Cadaver**-Frage aus Heft 9/91. Die Vergiftung läßt sich vermeiden, indem man die braune Flasche mit der Aufschrift „Menschliche Tränen" auf den Schlüssel fallen läßt. Die Tränen schwemmen das Gift fort, und der Schlüssel kann ohne Gefahr genommen werden. Die Flasche befindet sich übrigens im „Geheimen Lagerraum".

Wie man in den dritten Level von **Axel's Magic Hammer**

kommt, weiß Lars Brandes. Sobald der Drache im Jenseits ruht, sollte man den Weg zurückwandern. Das Tor zur nächsten Stufe befindet sich dort.

Weiter geht's mit **Faery Tale Adventure**. Die fünfte Statue befindet sich in der Newsaths Gruft. Man muß sich jedoch vorher genügend Schlüssel besorgen, um die vielen Türen bis zur Gruft zu öffnen. Dort angekommen findet sich außer der Statue auch noch ein Knochen. Diesen überreicht man dem Geist, der um Mitternacht im Haus auf dem Friedhof spukt, und erhält von ihm einen Kristallsplitter. Er öffnet die Schranke im Schloß. Heißen Dank an Andreas Lotz.

Philipp Spöth hat gleich zwei Antworten parat. Zur **Dragon Wars**-Frage aus AJ 7/91: Den Spruch „Create Wall" findet man entweder in Phoebus oder aber in der Lansk Undercity, wo man im „Closed Shop" durch die hintere nördliche Wand (Geheimtüre) in einen kleinen Raum kommt. Der Shopkeeper dort verscherbelt die Sprüche „Create Wall", „Wood Spirit" und „Cure All" für lumpige 100 Goldstücke.

Bei **Swords of S. (ind.)** sollte man mit dem Reitvogel zu einem komischen, sich drehenden Kugelwurm zurückreiten. Diesen servieren wir unserem Reittier als Mittagsmahl – und siehe da, der Vogel kann hüpfen. Nun ist es kein Problem mehr, zwischen den beiden Mauern solange herumzuspringen, bis das Wasser wieder abläuft und die Mauern verschwinden.

Basti Sentef hilft Christopher bei **Codename Iceman**. Nachdem man bei Stacy war, begibt man sich in sein eigenes Haus (westlich vom Volleyball Platz). Dort nehmen wir die ID-Card und das Wechselgeld aus der Schublade (GET CARD, GET CHANGE). Im Schrank versteckt sich in einer Tasche der Hose ein schwarzes Buch (LOOK INTO POCKET, GET BOOK). Vor dem Hotel kauft man eine Zeitung (DEPOSIT CHANGE) und geht anschließend hinein. Nun sollte die Nachricht da sein. Ist sie's nicht, so geht man einfach wieder raus und rein, bis die Nachricht erscheint.

Beim Lasagne-Tiger **Garfield** kennt sich Sebastian Eimer aus. Mit dem Dollar kauft man beim Lebensmittelhändler Rattengift und tötet die Ratte in der Kanalisation damit. Nun kann man Nermal die Maus abnehmen und sie im Hardwareladen gegen Vogelfutter eintauschen. Mit Futter und Schlüssel geht's nun in den Park, um einen Vogel anzulocken. Mit dem Schlüssel springt man auf das Federvieh und wird somit zum Tierheim transportiert. Hier befreit man mit dem Schlüssel Arlene.

Den Obervampir aus **Lords of Doom** tötet Torsten Frösch folgendermaßen. Man schnappt sich das Kruzifix aus dem Haus, zapft sich in der Kapelle mit einer Flasche Weihwasser ab und begibt sich zum Holzstapel. Dieser wird mit der Axt bearbeitet – ein spitzer Holzpfahl wird mitgenommen. So bewaffnet wagen wir uns zum Obermotz, zeigen ihm das Kreuz, bespritzen ihn mit Weihwasser und pfählen den Burschen anschließend. Übrigens, alle Aktionen sollten von Van Halen durchgeführt werden!

Die Klassischen

Double Dragon: Tippt man im Titelbild R U CALLING MY PINT A POFF! ein (welch obszöne Beleidigung!) und drückt anschließend die RETURN-Taste, so lassen sich im Spiel mit der DEL-Taste alle Gegner ratzeputz ausradieren.

Castle Master: Na ja, vielleicht noch nicht ganz klassisch, aber wir drücken mal ein Hühnerauge zu…. Im Titelbild warten wir einfach solange, bis sich das Tor von alleine öffnet (dauert 'ne Weile!) und siehe da, die bösen Monster krümmen uns kein Haar mehr.

Unser Dank gebührt diesmal Jamel Rais und Jörg Knicek.

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Foerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG



		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	SIM EARTH			84,90	
5.	LEMMINGS	69,90		89,90	69,90
6.	FATE-GATES OF DAWN	79,90			
7.	EYE OF THE BEHOLDER	84,90		84,90	
8.	ULTIMA 6		89,90	89,90	
9.	CHAOS STRIKES BACK	74,90			74,90
10.	BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	



ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SIE FINDEN UNS AUF DER AMIGA 91
HALLE 7/8
31.10. - 3.11.1991

SONDERANGEBOTE

Programm	Sprache	Typ	Amiga	C 64	IBM-PC
Arctic Fox	D	SIM	—	—	39.90
Bad Blood	D	ROL	—	—	49.90
Bard's Tale 1 + Dungeon Wizard	D	ROL	—	49.90	—
Bard's Tale 1 The	D	ROL	—	24.90	—
Bard's Tale 2 The	D	ROL	49.90	29.90	49.90
Bloodwych	E	ROL	—	44.90	—
Boulder Dash (3,5")	D	ARC	—	—	19.90
Boulder Dash 2 (3,5")	D	ARC	—	—	19.90
California Games	D	SPO	24,90	—	24,90
Caveman Ugh-lympics	E	SPO	—	24.90	39.90
Dam Busters The	D	SIM	—	29.90	—
Defender of the Crown	D	STR	39,90	—	39,90
Deja Vu	E	ADV	—	24.90	—
Dungeon Wizard	D	ROL	—	29.90	—
Emerald Mine 1	D	ARC	—	29.90	—
Emerald Mine 2	D	ARC	—	29.90	—
Emerald Mine 3 Professional	D	ARC	29.90	—	—
Eye Of Horus	D	ARC	—	29.90	—
Faery Tale Adventure The	E	ROL	—	39.90	—
Football Manager 1	E	SPO	19,90	14.90	—
Football Manager 2	D	SPO	29.90	29.90	—
Garrison	D	ARC	29.90	—	—
Hollywood Poker	D	STR	—	19.90	—
In 80 Tagen Um Die Welt	D	STR	—	9.90	—
Infiltrator 2	D	ADV	—	29.90	—
Interceptor F 18/A	D	SIM	39.90	—	—
International Karate	D	SPO	—	19.90	—
Jet	D	SIM	59.90	—	—
Jump Jet	E	SIM	—	14.90	—
L.A. Crackdown	E	ADV	—	24.90	—
Lords Of Conquest	D	STR	—	—	39.90
Millennium 2.2	E	SIM	59,90	—	—
Ms. Pacman	E	ARC	—	—	24.90
Out Run	D	SPO	24,90	—	24,90
Pacman	E	ARC	—	14.90	—
Pinball Wizard	D	ARC	29.90	—	—
Seconds Out	E	SPO	19.90	—	—
Silent Service	E	SIM	—	49.90	49.90
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	14.90	—	—
Slaygon	E	ROL	29.90	—	—
Starways	D	ARC	19.90	—	—
Thunderchopper	E	SIM	—	49.90	49.90
Track & Field incl. Joypad	E	SPO	—	34.90	—
TV Sports Football	D	SPO	34,90	—	34,90
Ultima 3	D	ROL	49.90	39.90	—
UMS Set incl. 2 Sceneries	D	SIM	59.90	—	—
Up Periscope	D	SIM	—	49.90	49.90
Whirlygig	D	ARC	14.90	—	—
World Class Leaderboard	E	SPO	24,90	—	24,90

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
688 Attack Submarine	SIM	74,90	—	—	84,90	J	J
A 10 Tank Killer V. 1.5 (AM 1 MB)	SIM	94,90	—	—	94,90	J	J
A H 73 Thunderhawk	SIM	74,90	—	—	—	—	—
Armour Geddon	STR	74,90	—	74,90	—	—	—
Bandit Kings Of Ancient China	SIM	94,90	—	—	94,90	—	—
Bard's Tale 3 The	ROL	74,90	69,90	—	79,90	—	—
Battle Command	SIM	74,90	—	74,90	84,90	J	—
Battlechess 2	STR	69,90	—	—	84,90	J	J
Battlehawks 1942	SIM	69,90	—	—	69,90	J	—
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	—
Cadaver	ADV	74,90	—	74,90	—	—	—
Cadaver Levels The Payoff	ADV	44,90	—	44,90	—	—	—
Castles	SIM	—	—	—	89,90	J	J
Centurion Defender Of Rome	SIM	69,90	—	—	84,90	J	—
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90	—	—
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90	—	74,90	—	—
Charge Of The Light Brigade	SIM	84,90	—	—	—	—	—
Chuck Yeager 2.0	SIM	74,90	—	—	—	—	—
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	—	—	—	84,90	—	—
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	—	—	—	84,90	—	—
Command H.Q.	SIM	—	—	—	89,90	—	—
Crystals Of Arborea	ROL	74,90	—	—	74,90	—	—
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90	—	77,90	—	—
Dark Heart Of Uukrul	ROL	—	—	—	84,90	—	J
Death Knights Of Krynn	ROL	—	79,90	—	89,90	—	—
Deuteros	ARC	84,90	—	84,90	—	—	—
Deutsches Afrika Korps	SIM	—	69,90	—	—	—	—
Deutsches Afrika Korps Szenarios	SIM	—	19,90	—	—	—	—
Drachen Von Laas Die	ADV	74,90	—	—	—	—	—
Dragon Flight	ROL	84,90	—	84,90	—	—	—
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	—	89,90	—	—
Dungeon Master (AM 1 MB)	ROL	74,90	—	74,90	—	—	—
Dunkle Dimension Die	ROL	—	69,90	—	—	—	—
Elite	SIM	74,90	—	—	74,90	—	—
Elite Plus (EGA/VGA)	SIM	—	—	—	94,90	J	J
Elvira Mistress Of The Dark (AM 1 MB)	ADV	84,90	59,90	84,90	94,90	J	—
Epyx Sporting Gold	COM	74,90	—	74,90	74,90	—	—
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,90	—	89,90	99,90	J	—
F 15 Scenario Operation Desert Storm	SIM	—	—	—	44,90	J	J
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	—		—	—
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90	—	84,90	94,90	J	J
F 29 Retaliator	SIM	74,90	—	74,90	74,90	J	—
Fast Lane	COM	—	—	—	84,90	—	—
Full Blast	COM	74,90	59,90	84,90	84,90	—	—
Gateway to the Savage Frontier	ROL	—	—	—	79,90	J	J
Genghis Khan	SIM	94,90	—	—	94,90	—	—
Gunship	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90	—	—
Hägar der Schreckliche	ARC	69,90	—	—	—	—	—
Harpoon	SIM	99,90	—	—	119,90	J	—
Imperium	SIM	74,90	—	74,90	84,90	J	—
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90	—	67,90	67,90	—	J
Indianapolis 500	SPO	74,90	—	—	74,90	J	J
Invest	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90	—	—
Kick Off 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
Kick Off 2 Final Whistle	SPO	39,90	—	—	—	—	—
Kick Off 2 Winning Tactics	SPO	24,90	—	24,90	—	—	—
Krieg Um Die Krone	SIM	—	49,90	—	—	—	—
Krieg Um Die Krone 2	SIM	—	59,90	—	—	—	—
Legend Of Faerghail	ROL	74,90	—	74,90	74,90	—	—
Links (Golf)	SPO	—	—	—	94,90	J	J
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90	—	74,90	74,90	—	J
Lords Of Doom	ADV	74,90	49,90	74,90	—	—	—
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90	—	84,90	94,90	J	J
Manager	SIM	—	44,90	—	—	—	—
Manchester United Europe	SPO	74,90	—	74,90	—	—	—
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90	—	—
Mario Andrettis Racing Challenge	SPO	—	—	—	74,90	J	J
Megatraveller	ROL	84,90	—	84,90	89,90	—	—
Mig 29 Fulcrum	SIM	94,90	—	94,90	94,90	J	—
Might & Magic 1	ROL	—	64,90	—	94,90	—	—
Might & Magic 2	ROL	89,90	—	—	89,90	—	—
Nobunaga's Ambition 2	SIM	94,90	—	—	94,90	—	—
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90	—	—
PGA Tour Golf	SPO	74,90	—	—	74,90	J	—
Pirates!	SIM	74,90	69,90	—	89,90	—	—
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,90	89,90	—	89,90	—	—
Populous	STR	74,90	—	74,90	74,90	—	J
Populous Promised Lands	STR	29,90	—	29,90	39,90	—	J
Ports Of Call	SIM	89,90	—	—	89,90	—	—
Powermonger	SIM	74,90	—	74,90	—	—	—
Powerpack	COM	74,90	—	74,90	—	—	—
Rainbow Collection	COM	59,90	44,90	59,90	—	—	—
Ralf Glau Edition	COM	84,90	69,90	—	84,90	—	—
Red Baron (EGA/HD oder VGA/HD)	SIM	—	—	—	119,90	J	J
Renegade Legion Interceptor (AM 1 MB)	SIM	84,90	—	—	94,90	—	—
Return of Medusa	STR	74,90	—	74,90	—	—	—
Rings of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	—
R-Type 2	ARC	74,90	—	74,90	—	—	—
Sands of Fire	SIM	—	—	—	84,90	—	—
Savage Empire (World Of Ultima 1)	ROL	—	—	—	94,90	J	J
Schwert Und Magie 1 + 2	ROL	—	29,90	—	—	—	—
Schwert Und Magie 3 + 4	ROL	—	29,90	—	—	—	—
Schwert Und Magie 5 + 6	ROL	—	29,90	—	—	—	—
Secret Of The Silver Blades	ROL	89,90	79,90	—	89,90	—	J
Secret Weapons of the Luftwaffe	SIM	—	—	—	94,90	J	J
Silent Service 2	SIM	—	—	—	89,90	J	J
Sim City (AM auch 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90	—	—
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,90	—	—	44,90	—	—
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,90	—	—	44,90	—	—
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90	—	—	44,90	—	—
Sim City und Populous zusammen	SIM	84,90	—	84,90	84,90	—	—
Soccermania	COM	64,90	54,90	74,90	—	—	—
Spirit Of Adventure	ROL	74,90	—	—	89,90	J	J
Starflight 1	ROL	39,90	24,90	39,90	39,90	—	—
Starflight 2	ROL	—	—	—	89,90	J	—
Sterne Wie Staub	SIM	—	54,90	—	—	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles	ARC	74,90	54,90	—	74,90	—	—
Test Drive 2 Collection	COM	84,90	69,90	—	84,90	—	—
Test Drive 3	SIM	—	—	—	84,90	J	J
Their Finest Hour	SIM	84,90	—	84,90	89,90	—	J
Toki	ARC	74,90	—	—	—	—	—
Transworld	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	—
Turrican 2	ARC	74,90	44,90	74,90	—	—	—
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	—	—	—	—
Ultima 5	ROL	—	89,90	—	89,90	—	—
Ultima Trilogie (Teil 1 - 3)	ROL	—	79,90	—	79,90	—	—
UMS 2	SIM	84,90	—	84,90	94,90	—	—
Virtual Reality	COM	89,90	—	84,90	89,90	—	—
Virtual Worlds 1	COM	84,90	—	—	—	—	—
Virtual Worlds 2	COM	84,90	—	84,90	84,90	—	—
War Lord	SIM	—	49,90	—	—	—	—
War Lord Szenario	SIM	—	19,90	—	—	—	—
Wild West World (mit Spielbrett)	SIM	89,90	—	—	89,90	—	—
Wing Commander	SIM	—	—	—	94,90	J	J
Wing Commander Secret Missions 1	SIM	—	—	—	49,90	J	J
Wing Commander Secret Missions 2	SIM	—	—	—	49,90	J	J
Winning 5 The	COM	84,90	—	84,90	84,90	—	—
Wizardy 6 (Bane of the cosmic Fox)	ROL	94,90	—	—	94,90	—	—
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90	—	—

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Bestelladresse
COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

tel. Bestellannahme:
0221/40 74 47
0221/40 68 88
0221/40 17 80
Fax 0221/40 19 89

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

Bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

Auftraggeber ☐ **Kundenmagazin (kostenlos)**

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....
Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

kleinANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe 512 KB Alcomp Speichererweiterung für Amiga 500. 100%o.k. Noch voll neuwertig, kaum gebraucht. Für 100 DM (NP 190). Schreibt an: Nübel Christoph, Mähfeldstr. 13, 7541 Straubenhardt 4, Tel: 07082/50440.

Verkaufe 20 MB Festplatte (neu!) und Software 650 DM VB, Tel: 02166/88065 (Marc), nach 15.00 Uhr!

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084 S, 1 MB, Externes 3,5 Laufwerk, Drucker MPS 1500C, Druckerpapier, Joystick Competition Pro und 240 Disks und Diskboxen, Mousepad. Neupreis: 3.300 DM, VP: 2.200. Beeilt Euch und ruft an unter der Tel: 02691/1397 (fragt nach Ralf!)

Verkaufe Amiga 500, Monitor, Drucker Star LC-10 Colour, Software (Spiele und Anwender), 1 MB RAM und 2. Laufwerk digi. Anzeige. Preis nach VB. Tel: 09722/89200. M. Staab, Sonnenstr. 33, 8722 Waigolshausen.

Verkaufe neue A 590 Festplatte, 20 MB, Verkaufspreis 700 DM, ruft an unter der Tel: 07141/602832.

Verkaufe Commodore PC 30 III, Festplatte 20 MB, ein Laufwerk 3,5", eines mit 5,25", Tel: 08821/73508 ab 17.00 Uhr, oder schreibt an: Markus Krenn, Äußere Maximilianstr. 8, 8100 Garmisch-Partenkirchen.

Verkaufe 512 KB Speichererweiterung mit Uhr und Abschalter für Amiga 500. Intern einsteckbar! Noch original verpackt und mit 1 Jahr Garantie! Original Commodore Erweiterung mit NEC Chips! Für nur 70 DM zu haben bei: Diego Drescher, Zur Alten Mühle 7, 3070 Nienburg/Weser or call: 05021/64715.

Verkaufe neuw. 9 Nadeldrucker STAR LC-10 für Amiga, Atari oder PC und Interface und Druckerkabel und neuem Farbband, Um 5000 ÖS oder 710 DM! Tel: 07752/53945 Austria!

Verkaufe für A 2000 XT Karte incl 5,25" Laufwerk. Günstig! Tel: 0202/461838. Boris Mechow, Blombach 18, 5600 Wuppertal 21.

A 500, 1 MB, 2. Laufwerk, externer Monitor, Action Replay, Drucker, 2,5 MB Platine, Disketten usw. zusammen oder einzeln abzugeben! Tel: 0202/595180 (Rüdiger Ohmsen).

Verkaufe Amiga 500 mit Zubehör, Mouse, Diskbox, 40 Games, TV-Modulator und Joystick für 999 DM. Neuwertig/kaum gebraucht! Schreibt bitte an: Gerd Gorenc, Kniebisstr. 30, 7605 Bad Peterstal/Grsb, Tel: 07806/456.

Verkaufe externes 2. Laufwerk 3,5 Zoll für Amiga in sehr gutem Zustand für 120 DM. Und das Nordic Power mit Anleitung (A 500) für nur 110 DM. Außerdem noch Speichererweiterung auf 1 MB für geschenkte 130 DM! plus Porto! Call: 09158/397 (Gunther) von 14.00 bis 20.00 Uhr!

Verkaufe Drucker Star LC 10 Colour, mit viel Zubehör, fast neu, nur 500 DM! Sega Mega Drive und das Super Spiel Strider, 3 Monate alt, nur 300 DM! Ruft an unter der Tel: 07554/8737 (Daniel).

ADIA! Achtung! Einmaliges Angebot! Über 60% Preisverminderung bei Erweiterungs-Steckkarten und einer der kleinsten stromunabhängigen, portablen Diconix Tintenstrahl-Drucker der Welt für alle Computer-Freaks, Video Modulator Kit(PAL) erweitert den Amiga 2000 auf 2032 für 150 Fr. statt 400 Fr., Amiga 2000 Anti-Flimmer Flig-Flag Steckkarte bringt Ihnen eine excellente Bildauflösung für nur 588 Fr. statt 1.600 Fr. Bitte wenden Sie sich an: Duong Kiem Due, Peterstraße 31, CH-3186 Düdingen/Swiss, Tel: 004137/037431001.

XT Karte für A 2000 incl, 5,25" LW günstig abzugeben! Schreibt an: Boris Mechow, Blombach 18, 5600 Wuppertal 21, Tel: 0202/461838.

Achtung, brandneu DeInterlace Card für Amiga 2000 von Macrosystem nur 420 DM. Tel: 02136/31773 (Michael).

Halt! Erst weiterlesen! Alle Preise VB! Wegen SW zu verkaufen: Tiny-Eprombrenner für C 64/128 (kompl. aufgebaut) NP 59 für 50 DM, 2 Eproms 2764 (unbenutzt!) beide 15 DM, Modulplatine mit Gehäuse NP 15 DM für 10 DM, Bücher (original verpackt!): Maschinensprache und Musikprogrammierung auf dem C 64, NP je 20 DM für je 10 DM, Mouse 1350 (100% o.k.) für 40 DM, Action Replay für 150 DM. Suche außerdem selbst Hardware zu kaufen! L. Heidenreich, An der Malxe 14, O-7570 Forst.

Verkaufe Nintendo Konsole mit Spielen für 470 DM, NP über 800 DM. Schreibt an: Jörg Stegmann, J.G.Schultheißweg 2, 7742 St. Georgen.

Verkaufe 1 Jahr alten Amiga 500 mit 1 MB Erweiterung (abschaltbar), batteriebetriebene Echtzeituhr, Reset-Schalter und WB 1.3/AB 1.3 für 1.000 DM. Desweiteren Kick Off I 30 DM, Stunt Car Racer 50 DM, Great Courts I 50 DM, Fighter Bomber 60 DM und Ski Simulator 10 DM, alles Original, bitte nur per Post: C. Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Gießen. Auf bald!

Verkaufe Amiga Action Replay II für A 500 (Original verpackt, und nur einmal getestet!), neu! Wegen Systemwechsel! Verhandlungsbasis 170 DM. Mike Göpfert, Sonnenbergerstr. 96, O-Lichte.

Verkaufe C 64 und Laufwerk und mehr als 120 Spiele. Super Zustand für nur 400 DM. (NP über 650 DM). Verkaufe außerdem einen Spielautomaten DISC 1000, auch neuwertig für nur 300 DM. Verkaufe für Amiga 500 512 KB Speichererweiterung. Original verpackt mit Akku und Uhr und 6 Monaten Garantie für ganze 98 DM. Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim, Tel: 05382/4858.

Verkaufe gut erhaltenen Commodore 64. Preise 150 SFr (inkl. Disketten und Box), Tel: 061/871163 (CH) (Emi verlangen!).

Verkaufe das neueste Modem 2.600 Mnp5 und V.42. Maximale Leistung 19200 Baud! Noch 1 Jahr Garantie. Die Software gibts gratis dazu. Der Preis ist äußerst günstig! Tel: 06424/3796 (Holger verlangen).

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, Farbmonitor (beide mit Garantie), 10 Original Spiele und 2 Joysticks für 1.500 DM. Philips TV-Tuner AV 7300 für 150 DM. Schreibt an: David Wendt, Gottschedstr. 5, 2000 Hamburg 60.

Verkaufe Video Adapter A 520 inkl. Kabel für 45 DM. Tel:06253/21026 (Patrick verlangen!).

Verkaufe Amiga 500 1MB, mit Farbmonitor (88000), Laufwerk und Spiele für 1.200 DM, Tel: 040/592530.

Verkaufe für A 500 , X-Power professional incl. X Copy professional für 180 DM. (NP 250 DM). Tel: 04261/2585 abends zwischen 19.00-20.00 Uhr. (Sabine Krebs).

Disk Codier Modul für alle Amigas! Luxusanf. mit langem Kabel, LED, bruch- u. stoßsicher, viele Funktionen und Schalter für nur 50 DM inkl. Porto bei: W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805 Feuchtwangen. Tel: 09852/9893.

Verkaufe 1 Jahr alten Amiga 500 (Maus, Workbench, Bücher) mit zweitem Laufwerk (abschaltbar), Speichererweiterung (Uhr abschaltbar). Abdeckhaube und 20 Disketten, Preis 950 DM. Schreibt an: Marcus Kothlow, Joachim-Friedrichstr. 39/40, W-1000 Berlin 31.

Verkaufe DELUXE Sound V3.O, Sounddigitizer der Luxusklasse, neueste Version, Amiga Test: sehr gut, fast neu und TFMX (Chris Hülsbecks Soundworkstation) zusammen für nur 250 DM (NP 360 DM!). Tel:02243/7504 (Mario).

BIETE SOFTWARE

Psst! Verkaufe erstklassige Amiga Originale: Ghostbusters II mit Anleitung für 35 DM, sowie Journey to the Centre of the Earth und Hellfire (jeweils 10 DM!) plus 1 DM Porto. Ulrich Schaller, Augsburger Str. 15, 8851 Thierhaupten.

Verkaufe 30 Original Amiga und PC Games: Chaos Strike Back und Dungeon Master und M1 Tank Platoon je 60 DM, Pang 45 DM, Turrican 40 DM, Narc 45 DM, Midnight Resistance 45 DM, Don't Go Alone 45 DM (5,25" Disk PC). Tel: 06473/1430 (Björn und Patrick Gronych).

Verkaufe Original Great Courts II (dt.) 50 DM oder tausche es gegen Speedball II oder M.U.D.S., Tel: 08868/1309 (Ernst verlangen!).

Verkaufe Original Disk und Anleitung: Warp, Wild Streets, Warlocks Quest, Dungeon Quest, Gold of the Azteks, Virus, Hostages je 5 DM. Suche Original Games: Supremacy, Zak McKracken, Monkey Island usw. Tel: 06172/79776 (A. Buchtal).

Verkaufe Wallstreet Wizard für 35 DM, WSW-Editor für 30 DM, beides für 55 DM, Little Computer People für 15 DM, Prism (HAM-Grafikprogramm für 50 DM. Bitte melden unter BTX/Tel: 08226/1727 (nach Kostas fragen!).

Verkaufe: Spherical, Twinworld, Killing Game Show, Kult, Nevermind, Rick Dangerous I, Clown O Mania, Archipelagos, Klax, Shadow of the Beast I, Elvira, Cadaver, Day of the Pharaoh je 40 DM. Tel: 06171/4279 ab 17.00 Uhr. (Thomas).

Verkaufe Original: Conquests of Camelot (mit Komplettl.), Dragons Lair - Escape.., Kings Quest I und III, Sidmon (Ohne Anleitung), Leonardo, Double Dragon, Ninja Mission, Zak McKracken Komplettlösung. Tel: 02104/42297 (Ralph).

Verkaufe Manhunter: New York (Sierra) zum halben Preis von 40 DM (35 DM für das Spiel und 5 DM für Porto/Verpackung!). Tel: 07348/21601 (Michael Doster).

Verkaufe Original für Amiga: Super Off Road 35 DM, Hostages 20 DM, Klax 30 DM, Menace 20 DM, Action Service 15 DM, Pirates 40 DM. Alles 100% o.k.! Tel. 06227/61646 (Heiko verlangen!).

Ich biete Amiga Games: Supercars, Buffalo Bill's, Populous und Turrican II. Und suche dagegen Konsolen: Lynx, Mega Drive, etc. und Spiele für NES und Gameboy, tausche auch NES und Gameboy Module. Handele mit Heiko, Tel: 04936/7036 von 18.00-21.00 Uhr.

Verkaufe Gunship (natürlich Original!) Hubschraubersimulation wegen Doppelschenkung. Nur 40 DM, Tel: 06206/52468 (Th. Burkert).

Achtung! Verkaufe oder tausche Amiga Originale: Beast I, Untouchables, Sidmon Midi prof. je 50 DM, Bards Tale I 35 DM, Safari Guns, Beach Volley, New Zealand Story, Altered Beast je 25 DM. Suche Supremacy oder West Phaser (Tausch auch 2:1). Schreibt an: Denis Duwe, Angerstr. 44, 3406 Bovenden 1.

CH! Amiga CH! Originale zu verkaufen: Running Man für 10 SFr, Kick Off II für 30 SFr, Licence to Kill und Star Wars (auf einer Diskette!) für 20 SFr. Schreibt an: Carlo Fässler, Tel: 041/816434, ab 17.00 Uhr!

Verkaufe Lost Patrol für 50 DM, Their Finest Hour 55 DM, Midwinter 45 DM, Xenon II 40 DM, Fugger 35 DM, Chubby Christle 25 DM, Protector 20 DM. Alles Originale! Tel: 0211/662808 (Axel verlangen!).

Wow! Bei uns bekommst du die neueste Amiga und MS-DOS Software (Games). Schnell und zuverlässig! Schreibt an: Iron Fact, Postfach, CH-6313 Menzingen (wenn möglich mit Rückporto!).

Verkaufe Operation Stealth und Battle Command je 45 DM, zusammen 80 DM. Verkaufe folgende Bücher: Amiga Spiele und Amiga für Einsteiger je 20 DM. Schreibt an: Sven Kelzenberg, Tel: 02238/6152.

Verkaufe Originale: Great Courts II, Second Out (Boxen) und Face Off (Eishockey) für 100 DM oder tausche gegen Zusatzdiskette für Kick Off II (The Final Whistle), Gazza II Super Soccer, International Soccer Challenge. Nur Originale, Tel: 02382/62802 (Frank Beil).

Amiga Player Manager Club, Mannschafts Tausch, Meisterschaften, Statistiken usw. Antwort gegen frankierten Rückumschlag. A. Klein, Altwiesenring 2, 8765 Erlenbach. (Only letters, no calls!).

Verkaufe Silent Service mit Anleitung und Originalverpackung für 45 DM oder tausche es gegen Elvira oder Monkey Island und zahle 20 DM dazu. Tel: 0261/23449 (Daniel verlangen!).

Verkaufe Western Games, außerdem Ami Sonder 2 und 12, Kickstart 4,7/8,10/90, Amiga Joker 1,5,9/90 und 1/91. Power Play 3,5,8,9/90 und 1/91, Amiga Special 6/90 und Amiga 4/90 und 1/88. Tel: 07142/54604 Tobias Graf.

Italy 90, Virus, Crazy Sue und Sub Rally (zusammen) für je 15 DM. Alle zusammen für 40 DM. Nur Originale! Logo. Schreibt an: Daniel Klein, Hebelweg 1, 7518 Bretten.

Verkaufe Turrican II und 688 Attack Sub für jeweils 65 DM. Nur Originale mit Anleitung! Schreibt an: Mario Kapries, Weisenstr. 11, 5450 Neuwied 23.

Verkaufe Original Powermonger, A-10 Tank Killer, Immortal, Dino Wars, M1 Tank Platoon, Their Finest Hour, Hard Drivin II, Red Storm Rising, Battle Command, Dragonstrike, It came from the Desert, Dragonflight zu je 45 DM, Tel: 07195/64319.

Verkaufe Originale: Operation Stealth 50 DM, Corporation 20 DM, Gravity 30 DM, F-29 Retaliator 40 DM. Suche Elite, F-16 Falcon, Secret of Monkey Island, Wonderland. Schreibt an: Jan Weber, Mainzer Str. 21, 6695 Tholey.

Verkaufe Original Spiele, Anwender Soft sowie PD Soft. Liste gegen 1 DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

Biete folgende Original Games: Italy 90, Indiana Jones (Adv.) je 40 DM, ESS 35 DM, Elvira 55 DM, Future Wars 45 DM, Fighter Bomber 40 DM, Corporation, Wings je 45 DM, F-19 Stealth Fighter, Paperboy je 40 DM, Original Data Becker Demomaker 50 DM. Tel: 030/3641471 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Amiga Originale: Super Wonderboy, Jumping Jackson, Safari Guns und The Untouchables für je 25 DM. Ich tausche auch bis zu drei dieser Spiele gegen Cadaver oder Monkey Island. Tel: 06504/1408. Nach Thomas fragen!

Verkaufe, kaufe und tausche Amiga Originale. Verkaufe oder tausche (nur gegen neueste Soft) z.B. Jagd auf Roter Oktober u.a. (alles mit Anleitung und Verpackung). Nur Tausch über Tel: 06806/81613 (Mo-Fr von 18.00 bis 20.00 Uhr), Kauf und Verkauf an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1.

Verkaufe Amiga Originale: Chase HQ 2 und Flight Simulator II. Preise nach Vereinbarung. Tel: 06821/12810 (Stefan verlangen) ab 14.00 Uhr (außer Montag und Dienstag).

Stop! Billiges Angebot, verkaufe Computer Originale Voodoo Nightmare für 50 DM und Reederei 45 DM, bitte an: Daniel Stöckmann, Ulmenhof 27, 4517 Hilter, Tel: 05424/38156.

Verkaufe Originale, 100% o.k. Chase HQ 2, Bangkok Knights, Chinese Karate, Thunderstrike, Highway Patrol II, Theme Park Mystery, Interphase, Crack Down, Bad Company, Bloodwych, Oil Imperium je 20 DM, Sim City, Ultima V, Indy 500, Battle Command je 30 DM. Adresse: Rene Finck, Krokerstr. 1, O-7022 Leipzig.

Verkaufe Originale: Indy III (dt.) für 50 DM und Zack McKracken (dt.) für 40 DM. Beide komplett mit Codes, Anleitung, Gral Tagebuch und Zeitung. Tausche auch gegen Secret of Monkey Island. Tel: 06101/339163.

Verkaufe Premier Collection II für 30 DM und Sidmon (Musikprogramm) für 30 DM. Ruft am besten an: 06461/5335 (fragt nach Harald!).

Verkaufe Amiga Originale: IK (International Karate Plus) und Super Cars für 30 DM und die Compilation 16 Bit Hit Machine für 60 DM. Ruft an bei Daniel, Tel: 0711/533808.

Ich verkaufe X Copy II für 30 DM und die Amiga Joker 5/90 und 10/90 für 10 DM (je 5 DM). Ruft an unter: 02944/2194 ab 18.00 Uhr bis 20.00 Uhr (fragt nach Sascha).

Verkaufe! Amiga Spiele von 5 bis 60 DM (30 Stück von bester Qualität!). Schreibt an: Dominik Zanolari, Postfach 961, CH-4102 Binningen 2/Schweiz.

Verkaufe Fighter Bomber für 40 DM und Battle Command für 50 DM. Write to: Martin Stoßberg, Freiheitstr. 125, 5630 Remscheid 1, W-Germany.

Österreich! Vergebe Top News of Amiga Software. Schreibt an: Kraus Herbert, Gablengasse 41/9/3, A-1150 Wien/Österreich oder ruft an unter 0222/9273414 von 18.00 bis 22.00 Uhr.

Verkaufe Amiga Originale: Elvira (kompl. deutsch), Pool of Radiance, Captive, Star Goose und Imperium. Preise ca 2/3 vom Neupreis! Tel: 06421/41164 (Dieter Ohlwein).

Verkaufe Originale für Amiga, Loom, Maniac Mansion, Unreal für je 50 DM. Ulrich Ludwig, Stielerstraße 14, 5080 Erfurt.

Verkaufe oder tausche original Loom und Manhunter gegen Sierra-Adventure oder Monkey Islands (Preis auf Anfrage). Simon Spiegel, Oberalpstr. 55, CH-4054 Basel, Tel: 061/3028104.

Verkaufe für Amiga: Demos, PD und Originale: Indy 500, Full Metal Planete etc. Außerdem noch viel billiges Zubehör: Disks, Boxen etc. Kostenlose Preisliste bei: Marc Hil-

terscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel: 0221/7088544.

Verkaufe Originale. UMS II 60 DM, Powermonger, Imperium, Supremacy je 45 DM, Star Flight, Swords of Twilight je 35 DM, Full Metal Planete, Breach, Faerytale je 30 DM. Tausche auch 2 Spiele nach Wahl gegen Romance of the Three Kingdoms! Schreibt an: Marcello Ferriani, Julienstr. 5A, 4300 Essen 1, Tel: 0201/771225.

Habe massig Demos, Megademos und sonstige PD. Fordert Liste an! Es lohnt sich bestimmt! Eine Disk für nur 1 DM. Schreibt an: M. Marx, Hopfenweg 6b, 1000 Berlin 47.

Verkaufe oder tausche original Games: Their Finest Hour, M1 Tank Platoon, Populous, Indy III, Legend of Faerghail und ca 100 andere. Tausche gegen Rollenspiele. Tel: 0231/233802 (Thomas Langer).

Verkaufe Amiga Originale: Buffalo Bill, Day of Pharaoh, Dragonflight, Dungeon Master, Gunship, Khalaan, Tie Break, Nightbreed (Adv.), Rings of Medusa, Space Harrier I, Loom, Legend of Faerghail, Kult, Maniac Mansion, Ooze, Beast I, Personal Nightmare, Space Quest II u. III, Untouchables für je 30 DM. Schreibt an: Claus Huget, Jägerstr. 18, 2870 Delmenhorst, Tel: 04221/6581.

Österreich Amiga Programme, neueste Spiele und Anwender, sowie ältere Programme zu vergeben. Tel 0222/3659542 (Eduard Mayer).

Verkaufe Original Amiga Spiele: Side Show 35 DM, Day of the Viper 30 DM, Zak McKracken 35 DM, Cadaver 40 DM, Spy vs Spy, Stryx, Bad Company, H.A.T.E., Dark Fusion, Spidertronic, Beyond the Ice Palace je 10 DM, Fatal Heritage 40 DM, Eye of Horus 15 DM und Globulus 20 DM. Tel: 0208/651902 ab 19.00 Uhr (Claus-Peter Kandelbinder).

Klassiker zu verkaufen! Biete unbenütztes Super Cars Game für 35 DM und International Karate Plus für 30 DM. Beides Originale! Meldet Euch unter Tel: 0711/533808 (Daniel).

Verkaufe oder Tausche nur Originale, Grand Slam, Xenophobe, BMX, Reise zum Mittelpunkt der Erde je 20 DM. Suche Test Drive II, The Duel. H. Odparlik, Rote Gasse 50a, O-8250 Meißen.

Verkaufe Elite, Eco. Populous, Archipelagos, Starglider II, Jagd auf Roter Oktober, Flight Sim II je 35 DM. Starwars, Defender of the Crown, Future Dreams, The Art of Chess je 20 DM, zusammen 300 DM. Sven Dräger, Narzissenweg 3, 3400 Göttingen.

Verkaufe Amiga Originale: Power Monger 45 DM, Emlyn Hughes International Soccer 25 DM. Janz Paul, Schultestr. 27, 4100 Duisburg 1.

Amiga Original Spiele: Challenger, Vader Demolition, Impact, LasVegas, TeakWonDo, Space Station, Space Battle je 10 DM, Fish PD 50-400 je 1.90 DM zu verkaufen! J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21.

Verkaufe Lotus Esprit Turbo Challenge für 55 DM oder tausche gegen Battle Command, Wings, Hard Drivin II oder Stormovik, Tel: 06028/7014 (Michael).

Verkaufe folgende Games: Skidz, Cadaver, Voyager, Ra, Manchester United, Circus Attractions. Jedes nur 35 DM, bei Abnahme aller nur 150 DM. Tel: 07151/21625 (Pit).

Verkaufe für Amiga das Spiel Maupiti Island für sage und schreibe 50 Piepen (natürlich harte DM). Nur Original. Tel: 030/4025239 (Christian).

New Stuff: Verkaufe günstig z.B. Original The Gold of the Aztecs und F 19 Stealth Fighter, auch Tausch möglich. Meinhard Linke, Nemsdorfer Weg 59, O-4240 Querfurt, Tel: 004430/2516.

Verkaufe oder tausche! Biete World Soccer gegen Superleague oder Player Manager oder verkaufe World Soccer. Ruft an bei Ingo, Tel: 04962/5989.

Amiga Software: Biete folgende Originale zur Hälfte vom Neupreis: Better Dead than Alien, Space Ranger, Fish, Hybris, Roger Rabbit, Raffles, Ninja Mission, Katakis, Populous, Fighting Soccer, Chase HQ, The Lurking Horror, Omega, North and South, Elite, Oil Imperium. The Chrono Quest, Their Finest Hour, Flight II. Ruft an unter: 02174/39323 (Marcus Seybicke).

SUCHE SOFTWARE

Kaufe Nuclear War und Rick Dangerous II (nur Originale!) Zahle gut! Tel: 0671/28980 (Boris).

Kaufe Lost Patrol für A 500. Zahle 30-35 DM. Nur Original! Schreibt an: Rainer Bartling, Gomaringerstr. 17, 7401 Nehren.

Suche die Spiele Gremlins I und II, Ghostbusters I und II, Sim City und Great Courts II und andere gute Sachen. Biete dafür 50-70 DM mehr oder weniger, oder ich habe auch Tauschmaterial da, z.B. Zurück in die Zukunft II, Space Quest II, Batman und 200 Sachen mehr. Also schreibt an: Tim Gold, Tunnelweg 11, 4600 Dortmund oder ruft an, Tel: 0231/483127.

Suche folgende Amiga Originale (evtl. mit Anleitung und Verpackung), Larry II und III, Populous, Chrono Quest II, Powermonger. Schreibt an: Ingo Schall, Lindenweg 9, 8481 Altenstadt, Tel: 09602/4265.

Suche Superstar Ice Hockey oder American Ice Hockey für Amiga, zahle bis 40 DM. W. Gärtner, Tevesstr. 32, 6000 Frankfurt/M., Tel: 069/7380166.

Suche dringend Original Tetris mit Verpackung und Anleitung und Sonix V.2.O für höchstens 25 DM pro Stück. Ruft an: 030/8312119 (Patrick verlangen).

Suche für Amiga die Spiele (nur Original) Indy III (Adv.), Maniac Mansion, Flimbos Quest, Big Business, Player Manager, Flood, Wall Street Wizard. Schreibt an: Jürgen Radinger, Römerstr. 21, 8874 Leipheim.

Suche Original: Pagestream, Page Setter oder anderes DTP Programm. Schreibt an: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11.

Suche Original Software für den Amiga. Auch ältere Programme. Schickt Eure Listen an: D. Schneider, Leibnizstr. 2a, 6500 Mainz.

Suche Pirates und Schlabarian für A 500, nur Originale mit deutscher Anleitung. Ruft an unter: 07332/4312 oder schreibt an: Perky Pasold, Ostlandstr. 16, 7926 Böhmenkirch.

Suche: Borodino, Armada. Originale verzweifelt gesucht! Schreibt an: Gerd Wogatzki, Warthestr. 34, W-1000 Berlin 44 oder ruft an unter: 030/6258686.

Suche Originale mit deutscher Anleitung für Amiga 500, zu einem möglichst billigen Preis. Bei Mengenrabatt auch Abnahme mehrerer Programme. Listen bitte an: Ralph Schneider, Hellerbergstr. 24, 5908 Neunkirchen 2.

Kaufe Originale: Battlehawks 1942 und It came from the desert für je 20 DM, Wings, Secret of Monkey Island für je 25 DM, North and South für 15 DM, Indiana Jones III (Adv.dt.) für 20 DM und andere gute Spiele. Zahle nur per Nachnahme. Schreibt an: Maik Vock, Georg-Wolters Str. 13, 3300 Braunschweig. Zahle pro Spiel 15-25 DM.

VERSCHIEDENES

Verkaufe Game-Boy incl Tetris & Solar Striker für 160 DM. Alles in Top-Zustand. Schreibt an: O.Plink, Im Kirchenöschle 6, W-7904 Dellmensingen, Tel: 07305/5124 (abends).

Verkaufe Team Yankee gegen Höchstangebot oder tausche alles gegen Gameboy & Zubehör (möglichst mit Super Mario Land). Schreibt an: Dennis Lübke, Ziegenorter Pfad 21a, 1000 Berlin 27, Tel: 030/4317686.

Suche original Kartons: Full Metal Planete, Future Wars, Gravity, Drakkhen, Logo, Paradroid 90, Interphase, Dragons Breath, Damocles & Mission, Day of Pharao, Resolution 101, Blue Angels, Jeanne d'Arc. Ruft an unter Tel: 06172/79776 (A. Buchtal).

Biete Lösungen zu diversen Programmen von Sierra On-Line und Lucasfilm. Fast alle vorhanden – auch andere. Stück 5 DM, Mengenrabatt, jeder zehnte erhält die Bestellung umsonst! Nicolai Barbat, Weberstraße 5, 5608 Radevormwald, Tel: 02191/668373.

Verkaufe Hefte: Amiga-DOS 2/90 und 3/90 und Joystick 4/89 und 9/89, Preise VB, Heiko Meyer, Ulmenstr.4, W-2984 Berumbur, Tel: 04936/7036 von 18.00-21.00 Uhr.

Zirkus, das neue Amiga-Disketten Magazin kommt. Schickt uns Eure Beiträge auf Diskette zu (Rückporto!). Ihr bekommt dann die neueste Ausgabe. Schreibt an: Markus Ziegler, Ringstr. 9, 7109 Krautheim 1.

Hey Leute! Suche 100% erhaltene Amiga Joker Hefte 11/89, 1/90 und 3/90 für je 8 DM. Laßt Euch das Angebot nicht entgehen. Schreibt an: Florian Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek.

Biete über 90 Lösungen für Spiele! Z.B. Wonderland, Monkey Island I, K.Q.V, Ultima VI etc. Das Stück 10 DM! Bei: C. Diehl, Zum Römergrund 28, 6501 Wörrstadt, Tel: 06732/4289.

Stop! Logos, Graphiken, Fonts! Auf dem Amiga malen wir für Euch Demos, Intros, usw. das Beste! Call: 02103/60774 (ask for Marc) only from 16.00-23.00 Uhr. Only legal stuff!

Verkaufe neueste Amiga Soft! Liste anfordern bei: Andreas Kuhnke, Danzigerstr. 23, 5204 Lohmar 1 (Porto beilegen!).

Verkaufe Bookware: Reflexious 70 DM, Amiga 3D-Sprinter und Amiga Sounder und Amiga Audio-Entwickler Port und Superbase für je 75 DM. Super-Base Praxis Buch 40 DM, Appetizer 59 DM, Photon Paint 2.0 und Photon Video (Cel Animation) je 150 DM (100ig o.k., Original). Schreibt an: Andre Hennig, Lützowstraße 60, O-7022 Leipzig.

Suche Codes zu Maniac Mansion, meine sind im Eimer. Zahle 5 SFr. Meldet Euch bei: Simon Spiegel, Oberalpstr. 55, CH-4054 Basel/Schweiz, Tel: 061/3028104.

S.O.S.! Suche guterhaltenen Amiga Joker 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90! 20 DM pro Heft! Tel: 06821/12810 (Stefan verlangen!) Außer Montag und Dienstag!

Australian Box. Viele Regional- und Netzbretter (Freenet), viele nette Leute, 24h online, bis 2400 Baud. Achtung: ab Mitte Mai sage und schreibe 3 Ports (dann sind Konferenzen möglich!), Tel: 030/4637426. Markus Hansch, Obstallee 11, W-1000 Berlin 20.

Kaufe Lösungen für C. Iceman, P.Quest II, Larry II und III, Gold R., Kings Quest V, Geisha, u. alle Adv. von Lucasfilm Games, je 5 DM und Porto. L. Pawlinski, Hildebrandstr. 30, 3200 Hildesheim.

Sucht Ihr einen rentablen Nebenjob, bei dem Ihr etwa 100 DM täglich verdienen könnt? Für jeden Computerbesitzer geeignet. Info gegen frankierten Rückumschlag bei: Christian Barisch, Dieselstr. 5, 8903 Bobingen.

Suche Amiga Joker Heft 1/90. Biete 20 DM oder Cheat zu Running Man. Schreibt an: R. Schladitz, Kreuzbreite 8, O-3015 Magdeburg.

Verkaufe ASM Hefte, verkaufe Jahrgang 90 (nur komplett zu verkaufen, ohne Sonderhefte, ohne Poster) für nur 45 DM. Tel: 06035/2731 (Martin).

Ich hasse ASM-Hefte, deshalb möchte ich meine Alten (ich meine nicht meine Eltern!) loswerden! Ausgabe 2/90 und 11/90, Preis sagt Ihr! Meine Adresse lautet: Tim Feindt, Am Felde 29, 2081 Holm! Amiga for ever!

Neueste Amiga Soft! 2 SFr einsenden und Du bekommst meine Liste: Jan Hochstrasser, Buchenweg 12, CH-3012 Bern/Schweiz.

KONTAKTE

Suche Tauschpartner für Amiga Software! Egal ob Anfänger oder Profi, Hauptsache ehrlich! Schreibt an: Gunnar Herrmann, Grünthaler Str. 88, O-9330 Olbernhau.

Hi Freaks! Wir suchen weiterhin Tauschpartner für Utilities und Ga-

mes! Schreibt an: Daniel Meier, Pappenheimer Str. 16, 8500 Nürnberg 60. 100% Antwort!

If you wanna see your demo or intro on one of our compilations, please send it as fast as possible to this adress: Bathory, Oberdorf 22, CH-8548 Ellikon, Switzerland.

Ich suche neue, zuverlässige Amiga Contacts. Keine Anfänger! Disk oder Listen an: D.Duwe, Angerstr. 44, 3406 Bovenden 1. 100% Antwort, Write soon!

Tausche neueste Software für Amiga! 100%ig Antwort bei Rückporto (1 DM in Briefmarken beilegen), gilt immer! Schickt Eure Listen an: Christian Ebner, Mendelstr. 45, I-39100 Bozen/Italien.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga Soft. Seid Ihr Tauschpartner für nicht nur einmal und aus dem Raum Schwäb-Gmünd, dann ruft mich an, Tel: 07171/63103 (Markus Poerschke).

Suche zuverlässige Tauschpartner von Amiga Games. Habe gute Sammlung mit Top Games parat. Schickt Eure Listen oder Disk an folgende Adresse: Stefan Ramahi, Jean-Paul-Str. 17, 4000 Düsseldorf 30 oder ruft an unter: 0211/627694.

Suche gute Sounders, Grafiker und Programmierer zum Beitritt eines Clubs (Zwecks Demoprogrammierung). Außerdem werden Kontakte aller Art gesucht (z.B. Tausch von Soundtrackmodulen). Schreibt an: Thorsten Feuerbach, Liederbachstr. 5, 6233 Kelkheim.

Suche Tauschpartner für Anwendersoft! Habe ständig neueste Soft! Jeder Brief mit Rückporto wird beantwortet! Tausche grundsätzlich jede Soft, die ich noch nicht habe! Jeder ist willkommen! Ruft an: 07543/1457 oder schreibt an: Stephan Grothe, Narzissenweg 3, 7994 L'argen.

Suche dringend Kontakt zu zuverlässigen Tauschpartnern für Amiga 500/2000 Software, sowie zu 64er Computerfreaks. Erbitte Zuschriften unter folgender Adresse: Ufermann, Bielastr. 46, O-7152 Boehlitz-Ehrenberg/Leipzig.

Suche zuverlässige Tauschpartner! Habe Topsoft, z.B. M.U.D.S., Lemmings, Powermonger, Indy 500, uva. Schreibt an: Simon Spiegel, Oberalpstr. 55, CH-4054 Basel/Schweiz, Tel: 061/3028109.

Hardline (a legal Amiga force) sucht noch fähige Leute, die bei uns einsteigen wollen. Vor allem Coders! Schreibt an: A. Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9 (with disk!) Only legal guys wanted!

Suche Tauschpartner für Amiga Soft! Keine Tauschpartner für einmal gesucht, und wenn möglich im Raum Köln. Listen oder Disks an: Frank Wolber, Görlinger Zentrum 26, 5000 Köln 30, oder ruft an unter: 0221/5002610.

Suche zuverlässige Kontakte im Raum Hagen aller Altersklassen. Bin selber 14 Jahre alt! Ruft an unter: 02334/4801 (nur nach 10.00 Uhr anrufen, wenn Ihr mich nicht erreichen solltet, laßt Eure Nummer da!)

Achtung! Suche Tauschpartner zum Tausch von Informationen und Software. Suche das Spiel Afterburner. Also los, wer einen Tauschpartner sucht und das Spiel besitzt schreibt an: Pierre Babeck, Biberkiez 3, O-1585 Potsdam.

Suche Tauschpartner für meinen Amiga 500. Schickt Listen und Disk an: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1.

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe das Neueste und suche es! Ruft mich an unter: 07134/10821. Verkaufe außerdem Batman für 30 DM!

Wir suchen noch Mitglieder für unseren Computerclub für alle Systeme! Er trägt den Namen: ÖAMS Computercenter. Wir haben eine Computerzeitschrift, in der Ihr Redakteure sein dürft! Infos bei: Ulli Hartmann, Heinrichstr. 25, 6601 Klarenthal, Tel: 06898/33131.

Suche Tauschpartner für Amiga Games! Ruft an unter der Tel: 06806/83763 (Michael)!

Suche Tauschpartner für Amiga Soft! Schickt Eure Listen an: Roger Bowald, Giacomettistr. 59, CH-7000 Chur/Schweiz. Verkaufe und kaufe auch Soft! Auch Anleitungen vorhanden! Liste anfordern!

Programmierer Team sucht Top Programmierer (Assembler!) und Top Grafiker zwecks Top Spiele Entwicklung. Grafiker bitte Demos zusenden! Adresse: Murad M.Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

If you want the newest Soft, contact me, Tel: 05423/7683. Be fast! (Patrick Schüler).

Amiga! MS-DOS! Neueste Games und viele deutsche Anleitungen superschnell und günstig abzugeben! Die erste Adresse für den engagierten Amiga-PC-User! Umfangreiches Gratisinfo auf Disk anfordern bei: Amiga-Usergroup, Postfach 612, A-8011 Graz/Österreich.

Suche Brieffreund/in mit Amiga und Lust zum Erfahrungsaustausch. Zeit ist Geld, also schreibt schnell an: Frank Böle, Bödikerstr. 21a, 4473 Haselünne.

Suche Tauschpartner in ganz Deutschland! Bin 100% zuverlässig, meldet Euch bei Tel: 02041/48681 ab 18.00 bis 20.00 Uhr anrufen!

Suche: Demos, Megademos & Intros aller Art; Sourcecodes über Demos & Intros; Contacts zu Assembler-Programmierern; Schreibt an: Armin Roth, Ringstr. 16 CH-4414 Füllinsdorf

KOSTENLOS

ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **Anzeigentext, Rubrik und Absender** draufschreiben und ab damit in den Briefkasten an folgende Anschrift:
Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstr. 67
8013 Haar
Aber **ACHTUNG:** Texte, die länger als 4 Zeilen sind, werden von uns gekürzt, und Anzeigen, die auf **Raubkopien** oder **indizierte Spiele** schließen lassen werden ebensowenig veröffentlicht wie welche mit **PLK-Nummern** – nämlich gar nicht! So, war's das? Leider nicht ganz: Mit Wartezeiten von ca. drei Ausgaben bis zur Veröffentlichung muß gerechnet werden!

Der Joker-Index – Alle Tests im Jahresrückblick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
16 Bit Hit Maschine	4/91	78	Compilation
9 Lives	3/91	85	Geschicklichkeit
A-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation
A Prehistoric Tale	3/91	14	Geschicklichkeit
Action Stations!	5/91	74	Simulation
Advanced Destroyer Simulator	3/91	30	Simulation
Advanced Fruit Machine Sim.	5/91	78	Simulation
Air Supply	12/90	60	Action
All time favourits	12/90	95	Compilation
Alpha Waves	2/91	56	Verschiedenes
Amos	10/90	68	Anwendung
Anarchy	10/90	28	Action
Ancient Battles	4/91	36	Simulation
Antares	4/91	30	Abenteuer
Arcade Smash Hits	7/91	97	Compilation
Armour-Geddon	9/91	73	Simulation
ATF II	1/91	44	Action
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action
Atomino	12/90	29	Strategie
Awesome	1/91	41	Action
Backgammon	4/91	42	Stragegie
Backgammon Royale	5/91	56	Stragegie
Back to the Future III	4/91	14	Action
Badlands Pete	3/91	61	Action
Bandit Kings of Ancient China	9/91	76	Simulation
Bane of Cosmic Forge	**4/91**	**72**	**Abenteuer**
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes
Bard's Tale III	**5/91**	**49**	**Abenteuer**
B.A.T	11/90	34	Abenteuer
Battle Command	**11/90**	**14**	**Simulation**
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer
Battle Storm	3/91	17	Action
Beast Busters	9/91	52	Action
Betrayal	1/91	16	Strategie
Big Box	7/91	97	Compilation
Big Business	12/90	16	Simulation
Blazing Thunder	5/91	63	Action
Blue Max	5/91	39	Simulation
Bomber Bob	11/90	28	Action
Booly	9/91	40	Strategie
Brain Artifice	7/91	64	Strategie
Brat	7/91	18	Geschicklichkeit
Buck Rogers	2/91	71	Abenteuer
Build it	9/91	56	Geschicklichkeit
Cadaver	**12/90**	**41**	**Abenteuer**
Cadaver - The Payoff	**9/91**	**18**	**Abenteuer**
Carcharodon - White Sharks	7/91	42	Action
Captive	12/90	28	Rollenspiel
Carthage	2/91	69	Strategie
Car-Vup	2/91	16	Geschicklichkeit
Cash	9/91	76	Simulation
Centurion	7/91	52	Verschiedenes
Century	11/90	60	Geschicklichkeit
Challengers	2/91	98	Compilation
Champions of the Raj	9/91	42	Simulation
Chaos Strike Back	**2/91**	**49**	**Abenteuer**
Chase H.Q. II	1/91	12	Action
Chip's Challenge	**1/91**	**49**	**Verschiedenes**
Chuck Rock	**4/91**	**41**	**Geschicklichkeit**
Chuck Yeager's AFT. 2.0	5/91	52	Simulation
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer
Codesystem	10/90	66	Anwendung
Cohort	7/91	66	Strategie
Coin Up Hits II	4/91	79	Compilation
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer
Computer Scrabble	3/91	70	Verschiedenes
Conquests of Camelot	**10/90**	**51**	**Abenteuer**
Corporation	**11/90**	**12**	**Abenteuer**
Corporation Mission Disk	2/91	72	Abenteuer
Cougar Force	2/91	62	Action
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit
Cricket	9/91	42	Sport
Cricket Captain	12/90	78	Sport
Crime does not pay	7/91	44	Abenteuer
Crime Time	1/91	56	Abenteuer
Crime Wave	4/91	42	Action
Crown	2/91	44	Verschiedenes
Crystals of Arborea	5/91	43	Abenteuer
Cubulus	5/91	56	Strategie
Curse of the Azure Bonds	1/91	78	Rollenspiel
Cybercon III	**4/91**	**50**	**Abenteuer**
Cybexion	4/91	52	Strategie
Damocles Mission Disk	2/91	72	Verschiedenes
Darius Plus	1/90	58	Action
Das Boot	7/91	56	Simulation
Days of Thunder	11/90	55	Sport
Death Trap	1/91	55	Geschicklichkeit
Defender II	3/91	60	Action
Demoniak	5/91	34	Abenteuer
Deuteros	9/91	30	Verschiedenes
Dick Tracy	2/91	30	Action
Die Kathedrale	**9/91**	**14**	**Abenteuer**
Die Ralf-Glau-Edition	7/91	98	Compilation
Die unendliche Geschichte II	3/91	72	Action
Dino Wars	**10/90**	**17**	**Verschiedenes**
Disc	5/91	64	Sport
Ditris	5/91	75	Geschicklichkeit
Dragon Breed	**1/91**	**10**	**Action**
Dragon's Lair II: Time Warp	2/91	14	Action
Dragonstrike	12/90	72	Simulation
Dragon Wars	**3/91**	**69**	**Abenteuer**
Duck Tales	3/91	58	Verschiedenes
Eagle's Rider	2/91	62	Action
Eco Phantoms	7/91	44	Verschiedenes
Edition Vol. 1	7/91	98	Compilation
Elvira	**1/91**	**14**	**Abenteuer**
Emerald Mine III	10/90	62	Geschicklichkeit
Encounter	9/91	66	Action
England Championship Special	9/91	72	Sport
Enterprise	5/91	40	Simulation
Epyx Sporting Gold	4/91	79	Compilation
Escape from Colditz	10/90	27	Verschiedenes
Eswat	1/91	51	Action
European Superleague	11/90	36	Sport
Exile	5/91	41	Verschiedenes
Extase	11/90	74	Strategie
Exterminator	3/91	83	Action
Eye of the Beholder	**9/91**	**54**	**Abenteuer**
F-15 Strike Eagle II	**5/91**	**32**	**Simulation**
F-19 Stealth Fighter	**10/90**	**10**	**Simulation**
Faces	2/91	64	Strategie
Falcon Mission Disk 2	**11/90**	**42**	**Simulation**
Fantasy Worl Dizzy	3/91	61	Geschicklichkeit
Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer
Fate - Gates of Dawn	**3/91**	**34**	**Abenteuer**
Final Battle	12/90	50	Abenteuer
Final Conflict	1/91	60	Strategie
Finale	2/91	98	Compilation
Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit
Fire & Forget II	12/90	36	Action
Fists of Fury	4/91	79	Compilation
Flight of the Intruder	**7/91**	**28**	**Simulation**
Flimbo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit
Flip It & Magnose	1/91	60	Strategie
Flood	10/90	56	Geschicklichkeit
Fly Fighter	11/90	74	Action
Frenetic	9/91	28	Action
Fruit Machine	4/91	84	Verschiedenes
Full Blast	7/91	98	Compilation
Future Basketball	11/90	52	Sport
Future Bike	11/90	83	Action
Future Classics	11/90	75	Compilation
Galactic Empire	3/91	32	Abenteuer
Gauntlet III	5/91	14	Geschicklichkeit
Gazza II	3/91	44	Sport
Geisha	1/91	64	Abenteuer
Gem Stone Legend	3/91	53	Action
GEM'X	**3/91**	**28**	**Strategie**
Genghis Khan	4/91	43	Simulation
Germ Crazy	7/91	30	Strategie
Gettysburg	3/91	85	Strategie
Ghost Battle	7/91	30	Action
Globulus	12/90	60	Geschicklichkeit
Gods	**5/91**	**30**	**Action**
Golden Axe	1/91	52	Action
Gold of the Aztecs	11/90	49	Action
Goldrush	4/91	77	Compilation
Go Player	5/91	64	Strategie
Great Courts 2	**12/90**	**18**	**Sport**
Gremlins 2	11/90	16	Action
Guardian Angel	11/90	52	Action
Gunboat	9/91	43	Simulation
Halls of Montezuma	9/91	64	Strategie
Hardball II	10/90	84	Sport
Hard Drivin' II	3/91	10	Simulation
Harley Davidson	10/90	85	Sport
Harpoon	3/91	52	Simulation
Heart of the Dragon	4/91	80	Abenteuer
Hero Quest	7/91	41	Brettspielumsetzung
Heroes	12/90	95	Compilation
High Energy	4/91	77	Compilation
Hill Street Blues	5/91	18	Simulation
Hollywood Collection	12/90	96	Compilation
Hong Kong Phooey	2/91	82	Geshicklichkeit
Horror Zombies	2/91	43	Action
Hunter	**9/91**	**17**	**Abenteuer**
Hunt for Red October	4/91	49	Action
Hydra	7/91	29	Action
Icerunner	5/91	62	Geschicklichkeit
Ilyad	5/91	27	Action
Imperium	10/90	64	Verschiedenes
In Action	2/91	98	Compilation
Indianapolis 500	12/90	77	Sport
Insects in Space	4/91	84	Action
Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer
International Arcade Action	12/90	96	Compilation
International Ice Hockey	5/91	28	Sport
International Soccer Challenge	12/90	42	Sport
Intrigue	3/91	82	Strategie
Invest	10/90	12	Simulation
Ishido	**12/90**	**52**	**Strategie**
Jack Nicklaus' Unlimited Golf	2/91	54	Sport
Jahangir Khan Squash	9/91	77	Sport
James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit
Jocky Wilson's Darts	11/90	64	Sport
Jonathan	**4/91**	**12**	**Abenteuer**
Judge Dredd	3/91	42	Action
Jungle Jim	5/91	78	Geschicklichkeit
Jupiter's Masterdrive	1/91	58	Sport
Kengi	5/91	28	Strategie
Killing Cloud	3/91	18	Abenteuer
Killing Game Show	11/90	61	Action
Kind of Magic 2	12/90	96	Compilation
Kind of Magic 3	7/91	99	Compilation
King's Quest IV	10/90	50	Abenteuer
Krymini	11/90	87	Strategie
Larry Triple Pack	4/91	78	Compilation
Last Ninja II	10/90	80	Action
Legend of the Lost	12/90	58	Action
Lemmings	**1/91**	**18**	**Verschiedenes**
Les Manley	9/91	71	Abenteuer
Lettrix	11/90	60	Strategie
Life & Death	9/91	38	Simulation
Light Corridor	12/90	70	Geschicklichkeit
Line of Fire	2/91	79	Action
Little Puff in Dragonland	4/91	28	Geschicklichkeit
Locomotion	4/91	52	Geschicklichkeit
Logical	**7/91**	**32**	**Strategie**
Loom	10/90	79	Abenteuer
Loopz	**2/91**	**81**	**Strategie**
Lords of Chaos	9/91	72	Verschiedenes
Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer
Lorna	3/91	84	Action
Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes
Lotus Turbo Challenge	**11/90**	**27**	**Sports**
Lupo Alberto	4/91	85	Geschicklichkeit
M1 Tank Platoon	12/90	62	Simulation
Magic 4	12/90	96	Compilation
Magic Fly	12/90	70	Action
Magic Serpent	7/91	32	Geschicklichkeit
Magnum 4	12/90	97	Compilation
Manchester United Europe	9/91	16	Sport
Manix	12/90	58	Geschicklichkeit
Masterblazer	12/90	34	Verschiedenes
Mastermix	2/91	98	Compilation
Match Pairs	2/91	82	Strategie
Matrix Marauders	10/90	28	Sport
Maupiti Island	**12/90**	**27**	**Abenteuer**
Mean Streets	12/90	54	Abenteuer
Mega-Traveller 1	7/91	54	Abenteuer
Merchant Colony	5/91	48	Simulation
Mercs	9/91	32	Action
Metal Masters	7/91	71	Action
Metal Muiani	7/91	73	Action
Miami Chase	7/91	33	Action
Microbattle & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes
Midnight Resistance	**10/90**	**34**	**Action**
Midwinter II	**5/91**	**12**	**Verschiedenes**
MIG-29 Fulcrum	2/91	60	Simulation
MIG-29 Soviet Fighter	5/91	75	Action
Mighty Bomb Jack	3/91	16	Geschicklichkeit
Mind Games	2/91	99	Compilation
Mixed-Up Mother Goose	3/91	36	Abenteuer
Monkey Island	**1/91**	**30**	**Abenteuer**
Monty Python's	12/90	34	Action
Monopoly	7/91	74	Brettspielumsetzung
Monster Business	9/91	18	Geschicklichkeit
Monster Pack	7/91	99	Compilation
Moonbase	9/91	60	Simulation
Moonblaster	10/90	42	Action
Moonshine Racers	7/91	40	Sport
Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit
M.U.D.S.	**2/91**	**42**	**Sport**
Multi-Player Soccer Manager	9/91	40	Simulation
Murder	10/90	27	Verschiedenes
Murders in Space	1/91	69	Abenteuer
Mystical	2/91	70	Geschicklichkeit
NAM	4/91	18	Simulation
Napoleon	5/91	50	Strategie
NARC	2/91	41	Action
Narco Police	1/91	53	Action
Neuromacer	**10/90**	**46**	**Abenteuer**
Nightbreed	11/90	33	Abenteuer
Nightbreed	11/90	32	Action
Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit
Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit
Ninja Rabbits	5/91	48	Action
Ninja Remix	2/91	18	Action
Nitro	1/91	58	Sport
No Exit	1/91	72	Action
Obitus	2/91	10	Abenteuer
Omnicron Conspiracy	2/91	30	Abenteuer
On the Road	2/91	50	Simulation
Ooops Up	10/90	36	Geschicklichkeit
Operation Com. Bat	3/91	44	Strategie
Operation Stealth	**10/90**	**13**	**Abenteuer**
Orbit 2000	4/91	28	Action
Oriental Games	11/90	82	Sport
Outzone	9/91	56	Action
Over the Net	7/91	14	Sport
Overrun	11/90	88	Strategie
Pang	2/91	72	Geschicklichkeit
Panza Kick Boxing	1/91	28	Sport
Paradroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit
Pepe Hammer and his Pn. Weap	5/91	55	Geschicklichkeit
PGA Tour Golf	**5/91**	**54**	**Sport**
Pick'n Pile	12/90	52	Strategie
Platinum	2/91	99	Compilation
Platinum Top 4	2/91	99	Compilation
Plotting	**11/90**	**65**	**Strategie**
Poker Star	9/91	78	Verschiedenes
Police Quest II	10/90	50	Abenteuer
Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer
Pop Up	3/91	16	Geschicklichkeit
Powerboat USA	10/90	85	Simulation
Powermonger	**12/90**	**12**	**Strategie**
Power up	12/90	97	Compilation
Power Up	7/91	99	Compilation
Predator 2	7/91	12	Action
Prehistorik	7/91	55	Geschicklichkeit
Professor Moriarti	11/90	86	Geschicklichkeit
Pro Flight	9/91	62	Simulation
Projekt Prometheus	4/91	70	Abenteuer
Pro Powerboat Simulator	5/91	76	Action
Prosoccer 2190	12/90	56	Sport
Puzznic	**2/91**	**81**	**Strategie**
Quattro	5/91	74	Geschicklichkeit
Quattro Sports	2/91	99	Compilation
Quest for Glory II	9/91	61	Abenteuer
Quicksilver Pinball	3/91	82	Simulation
Ra	10/90	28	Strategie
Railroad Tycoon	**4/91**	**62**	**Simulation**
Ranx	11/90	28	Action
Rectangle	9/91	77	Geschicklichkeit
Red Storm Rising	**10/90**	**44**	**Simulation**
Renegade Legion	9/91	64	Strategie
Return of Medusa	9/91	12	Verschiedenes
Revelation!	4/91	82	Strategie
Rick Dangerous 2	12/90	50	Geschicklichkeit
Robo Cop II	2/91	83	Action
Rogue Trooper	1/91	80	Verschiedenes
Rolling Ronny	2/91	28	Geschicklichkeit
Rorke's Drift	10/90	82	Strategie
Rotator	5/91	44	Strategie
R-Type II	9/91	13	Action
Saint Dragon	**11/90**	**18**	**Action**
Sarakon	10/90	18	Strategie
Satan	11/90	76	Action
Second Front	11/90	88	Strategie
Sex Olympics	7/91	40	Abenteuer
Shadow Dancer	9/91	51	Action
Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	61	Action
Shiftrix	7/91	72	Strategie
Shockwave	10/90	36	Action
Shuffle	2/91	79	Strategie
Sim City Architecture I & II	9/91	30	Verschiedenes
Sim City×Populous Doppelpack	7/91	100	Compilation
Simulcra	1/91	70	Action
Ski or Die	4/91	32	Sport
Skull & Crossbones	7/91	39	Action
Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit
Sliders	2/91	44	Geschicklichkeit
Sly Spy	1/91	82	Action
Snowstrike	12/90	78	Action
Soccer Mania	2/91	99	Compilation
Sophelie	1/91	80	Action
Space Assault	5/91	76	Action
Spaceball	4/91	33	Geschicklichkeit
Speedball II	**3/91**	**41**	**Sport**
Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
Spellfire the Sorcerer	2/91	78	Geschicklichkeit
Spider Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Spindizzy Worlds	**1/91**	**18**	**Geschicklichkeit**
Spirit of Adventure	**7/91**	**16**	**Abenteuer**
Spirit of Excalibur	5/91	51	Abenteuer
Sports Compilation	4/91	78	Compilation
Spy who loved me	11/90	10	Action
Star Control	2/91	80	Strategie
Stellar 7	9/91	78	Action
Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Stormball	9/91	60	Sport
Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Strider II	1/91	52	Action
Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
S.T.U.N. Runner	2/91	70	Action
Subbuteo	12/90	79	Verschiedenes
Super Cars II	**5/91**	**16**	**Sport**
Super Grand Prix	4/91	85	Sport
Super Monaco GP	4/91	61	Sport
Super Off Road	1/91	70	Sport
Super Skweek	1/91	72	Geschicklichkeit
Supremacy	12/90	80	Strategie
Swap	4/91	36	Strategie
Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Switchblade II	5/91	42	Geschicklichkeit
SWIV	**4/91**	**16**	**Action**
Swords & Galleons	7/91	65	Verschiedenes
Tangram	7/91	66	Strategie
Tecnoball	4/91	70	Geschicklichkeit
Team Suzuki	3/91	27	Sport
Team Yankee	12/90	30	Simulation
Teenage Mutant Hero Turtles	2/91	80	Action
Tee Off	5/91	50	Sport
Terran Envoy	2/91	56	Abenteuer
Tetris	9/91	66	Geschicklichkeit
Thalion 1st Year	4/91	78	Compilation
The Ball Game	9/91	52	Strategie
The Famous Five	5/91	42	Abenteuer
The Final Whistle	3/91	54	Sport
The Fool's Errand	2/91	78	Verschiedenes
The Immortal	12/90	79	Abenteuer
The Power	3/91	36	Strategie
The Punisher	10/90	42	Action
The Sword & the Rose	2/91	64	Action
Think Twice	4/91	80	Strategie
Thunderstrike	10/90	83	Sport
Tilt	7/91	64	Geschicklichkeit
Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Time Race	1/91	56	Strategie
TNT	12/90	97	Compilation
Toki	9/91	26	Action
Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Top Cat	7/91	74	Geschicklichkeit
Torvak the Warrior	**12/90**	**14**	**Action**
Total Recall	2/91	12	Action
Tournament Golf	2/91	31	Sport
Tower FRA	1/91	54	Simulation
Toyota Celica GT Rally	1/91	42	Sport
Traders	7/91	72	Simulation
Transworld	1/91	62	Simulation
Triad I	4/90	79	Compilation
Turn'n Burn	5/91	62	Action
Turrican II	**3/91**	**12**	**Action**
Tusker	10/90	84	Geschicklichkeit
Typhoon of Steel	3/91	84	Strategie
Ultima V	**1/91**	**36**	**Rollenspiel**
Ultimate Ride	2/91	63	Sport
UMS II	4/91	44	Simulation
U.N. Squadron	12/90	36	Action
Vaxine	**11/90**	**64**	**Geschicklichkeit**
Vektor Championship Run	2/91	83	Sport
Viking Child	11/90	87	Action
Viruscope	10/90	67	Anwendung
Voodoo Nightmare	11/90	65	Geschicklichkeit
Wargame Construction Set	3/91	60	Verschiedenes
Warlock - The Avenger	4/91	34	Action
Warlords	4/91	81	Simulation
War Zone	9/91	33	Action
Web of Terror	10/90	83	Action
Wheels of Fire	12/90	97	Compilation
White Death	1/91	64	Strategie
Wild West World	11/90	50	Simulation
Wings of Death	11/90	73	Action
Winning Team	7/91	100	Compilation
Wolfpack	1/91	54	Simulation
Wonderland	**7/91**	**51**	**Abenteuer**
World Championship Soccer	3/91	70	Sport
World Cup Year 90	2/91	99	Compilation
World Soccer	**11/90**	**53**	**Sport**
Wrath of the Demon	2/91	52	Action
Xiphos	11/90	54	Verschiedenes
Yogi's Great Escape	11/90	83	Geschicklichkeit
Yolanda	12/90	82	Geschicklichkeit
Z-Out	12/90	10	Action
Zarathrusta	3/91	28	Geschicklichkeit
Ziriax	7/91	73	Action

13 NEUE COMPILATIONS

Zwei Doppelausgaben liegt das letzte Compilation-Special nun schon zurück – kein Wunder, wenn unsere Schreibtische unter dem Gewicht der vielen neuen Spielesammlungen zusammenkrachen! Und weil die 13 eine Glückszahl ist, gibt's diesmal nur zwei Möglichkeiten: entweder Mittelmaß oder gleich Sonderklasse...

Sportschau à la Cinemaware: TV Sports Basketball

Start frei zur Formel eins: Continental Circus

Defender of the Crown

Golf ohne Fehl und Tadel: World Class Leaderboard

Double-Double Bill

Hier kommt schon der erste Knaller: Viermal Cinemaware vom Feinsten für insgesamt 109 Märker – das ist doch ein Wort! Strategen freuen sich über ein Wiedersehen mit den **Lords of the Rising Sun**, und wer weniger auf's alte Japan, dafür aber mehr auf die alten Rittersleut steht, betätigt sich halt als **Defender of the Crown.** Und auch Sportler kommen auf ihre Kosten, **TV Sports Football** und **TV Sports Basketball** bieten digitale Körperertüchtigung im Stil amerikanischer Fernsehübertragungen. Überflüssig zu erwähnen, daß hier Grafik und Sound der Extraklasse geboten wird, auch sonst sind alle vier Games uneingeschränkt empfehlenswert. Zuschlagen, aber fix!

Grandstand

Bleiben wir beim Sport: Domarks neuer „Schwitzkasten" enthält ebenfalls vier Spielchen und kostet auch etwa 99 Muskeln, äh Mark. Mag zwar **Gazza's Super Soccer** für den Bildschirm-Kicker nicht allererste Wahl sein, **World Class Leaderboard** ist für Golfer allemal eine prima Anschaffung. Auch das Autorennen **Continental Circus** kann sich sehen lassen, und Tennis mit **Great Courts** ist fast so schön wie ein Trainingsmatch mit Boris persönlich! Unterm Strich eine solide Sport-Sammlung, die Fans des Genres nicht enttäuschen wird.

Highlights II

Knapp 70 Märker verlangt Rainbow Arts für den aktuellen Mix des Hauses – nicht teuer, denn unter den gebotenen vier Games findet man immerhin einen Joker-Hit und ein ganz ausgezeichnetes Ballerspiel. Der Hit ist **Rock'n Roll**, ein Geschicklichkeitstest der Sonderklasse; mit dem tollen Actionspektakel ist die Hubschrauber-Hatz **Dyter 07** gemeint. Gut, **Oxxonian** und das Flummi-Spielchen **Startrash** sind vielleicht nicht jedermanns Fall, aber auch nicht wirklich schlecht. Insgesamt eine ordentliche Sammlung, die zwar inhaltlich nur im oberen Mittelfeld angesiedelt ist, bei der aber das Preis/Leistungsverhältnis stimmt.

Magnetic Scrolls Collection

Wer mit anspruchsvollen Text/Grafikadventures nix am Hut hat oder nicht gut englisch kann, darf diesen Absatz getrost überspringen – dafür wird der Rest begeistert sein! Mit **Fish**, **Corruption** und **Guild of Thieves** legen die Mannen um Anita Sinclair drei ganz große Abenteuer-Klassiker in einer überarbeiteten Version nochmal auf. Geplant ist, den Spielen eine neue Benutzeroberfläche à la Windows zu verpassen (wie bei „Wonderland") und der Box allerlei Goodies wie Karten und Audiokasetten beizulegen. Leider konnten wir bisher nur ein Pressemuster beäugen, auch der Preis steht noch nicht fest. Aber sobald wir die endgültige Version in der Hand haben, gibt's einen ausführlichen Test – ist doch Ehrensache!

Magnum

Bei UBI Soft hat man ein Päckchen aus fünf Titeln geschnürt und möchte 99,– DM dafür haben. Tja, der Aufschlag mit **Great Courts** geht auch hier prächtig von der Hand, die **Oriental Games** bieten ausgewogenen Kampfsport, und **RVF Honda** ist nach wie vor eines der besseren Motorrad-Spielchen. Die beiden Games der spanischen Company Dinamic drücken das Niveau allerdings ein bißchen; weder die postnukleare Prügelorgie **After the War** noch der „Black Tiger"-Clone **Satan** können begeistern. Aber zumindest kann man den Sampler all jenen ans Herz legen, die noch gar keines der enthaltenen Programme besitzen.

Phantasie Bonus Edition

Dank Wizardware kommen endlich auch die Rollenspieler zu einer preisgünstigen Dungeon-Wanderung: Für 99 Goldstücke gibt's hier (das aus heutiger Sicht ziemlich mickrige) **Phantasie** samt dem empfehlenswerten Nachfolger **Phantasie III**. Da „Phantasie II" für den Amiga nie umgesetzt wurde, hat man dem Sonderangebot stattdessen das grafisch recht ansprechende **Questron II** mitgegeben. Letztendlich kommt aber auch diese Compilation über das Mittelfeld nicht heraus, denn wer sich für's gleiche Geld z.B. „Eye of the Beholder" zulegt, ist besser bedient.



Ein Heli ballert sich durch: Dyter 07

RVF Honda – brrrummmm...

Abenteuer der Sonderklasse – dank Magnetic Scrolls demnächst in diesem Theater!

Rock'n Roll – ein Ball für alle Fälle.

Dungeons, Monster und Moneten: Phantasie III

Muscle Cars: Legenden in Chrom

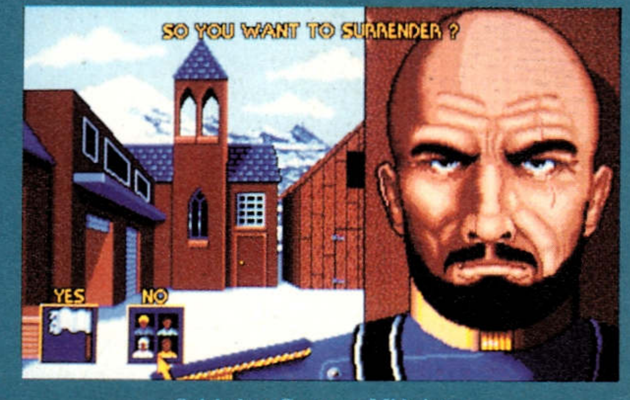
Gas und Spaß
mit Test Drive II

Der Schattenkrieger ist wieder unterwegs: Ninja Remix

Putziger Plattform-Held: Flimbo's Quest



Bubble Bobble – Drachen zum Liebhaben!



Spiel ohne Grenzen: Midwinter

Rainbow Collection

Endlich wieder eine Compilation ohne Wenn und Aber: Ocean bietet hier dem preisbewußten Joystick-Artisten gleich drei Mega-Hämmer für 69 Mark; sozusagen ein vorgezogenes Weihnachtsgeschenk! Das wäre einmal **Bubble Bobble**, die berühmte Arcadeumsetzung mit den süßen Knuddel-Drachen, dann der absolut geniale Nachfolger **Rainbow Islands** und schließlich noch **New Zealand Story**, wo ein nicht minder putziges Küken über allerlei Plattformen gescheucht wird. Jeder dieser Geschicklichkeitstests war zu seiner Zeit ein Hit – soviel Qualität für sowenig Geld findet man nun wirklich nicht alle Tage!

Premier Collection

Glaubt es oder nicht, auch die Sammlung von System 3 bietet wieder nur solides Mittelmaß. Vier Games sind vertreten, wirklich herausragend ist aber nur eines davon: Der Kampfsport-Klassiker **International Karate** × weiß trotz seines hohen Alters immer noch zu gefallen! Auch das Action-Adventure **Tusker** ist nicht übel, und mit **Flimbo's Quest** liegt ein kleines aber feines Plattformspielchen in der Box. Zum Schluß kommen Amiga-Asiaten dann nochmals auf ihre Kosten: **Ninja Remix** ist eine sehr ordentliche Umsetzung des alten C 64-Hits „Last Ninja". Für 89 Steine kein Fehlkauf.

Test Drive II Collection

Jetzt gilt es schnell zu schalten, aber gottlob keinen Gang zurück: Accolade bringt für knapp 95,– DM den Megaseller **Test Drive II – The Duel** nochmal auf die Straße – und zwar mit sämtlichen Zusatzdisketten als Sonderausstattung! Ohne Zweifel ein Spitzenangebot für alle Freunde schneller Autos, toller Grafik und realistischer Steuerung. Dank der einfachen Installation (deutsche Anleitung) ist mit den Scenario-Disks **European Challenge** und **California Challenge**, sowie den zusätzlichen Boliden **Muscle Cars** und **Super Cars** für schier endlosen Rennspaß gesorgt. Fazit: Mit Vollgas zum Händler und das Teil besorgen!

Virtual Reality I & II

Im Abstand von nur einem Monat wirft Elite gleich zwei Sampler zum Dumpingpreis von je 99,– DM unters Volk. Der erste bietet mit **Midwinter**, **Carrier Command**, **Stunt Car Racer** und **Starglider 2** gleich vier ganz tolle Vektorgrafik-Klassiker, die man wohl niemand mehr vorstellen muß – lediglich **International Soccer Challenge** ist nicht gar so umwerfend. Auf der Nummer zwei folgen dann die mittelprächtige Panzerschlacht **Virus**, das geniale **Sentinel**, die originellen **Weird Dreams**, das ordentliche **Resolution 101** und die etwas mißglückte SF-Fliegerei **Thunderstrike**. Anders gesagt: Volume 1 muß man haben, Volume 2 ist immerhin eine Überlegung wert.

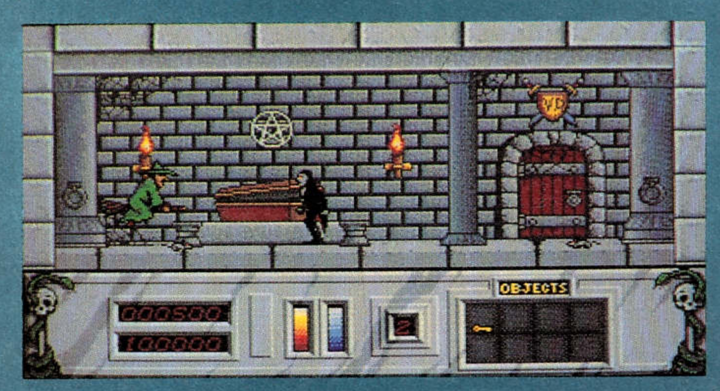
Virtual Worlds

Mögt Ihr Freescape-Games? Oder braucht Ihr vielleicht noch Beispielprogramme für Euer „3D Construction Kit"? Dann solltet Ihr schleunigst 99 Steine lockermachen und Euch diese Compilation von Domark besorgen! Bis auf „Dark Side" sind hier sämtliche Freescape-Klassiker in einer Schachtel versammelt; also **Driller**, **Total Eclipse** und **Castle Master**. Aber es kommt noch besser: Mit **The Crypt** („Castle Master II") hat der Sampler sogar ein 3D-Abenteuer zu bieten, das bisher in Deutschland noch gar nicht veröffentlicht wurde! Na, wenn das kein absolutes Superduper-Angebot ist...

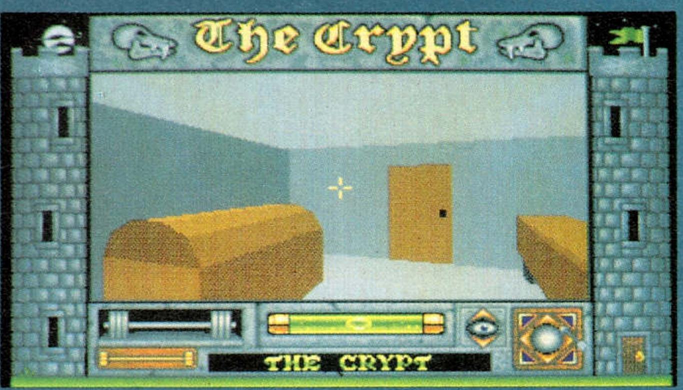
Winning 5

Zum Schluß ist nochmal UBI Soft an der Reihe, wo man für die üblichen 99 Mäuse noch ein weiteres Stück Speck in der Pfanne hat. Speck paßt gut, denn das Angebot ist durchwachsen: Das „vampiröse" Action-Adventure **Night Hunter** kann man vergessen, und das ähnlich gelagerte **Sir Fred** ist auch nicht gerade ein Reißer. Aber **Twin World** macht müde Magier munter, **Puffy's Saga** bietet eine nette Abwechslung für „Gauntlet"-Fans, und die Ritterspiele **Iron Lord** konnten nicht umsonst einen Joker-Hit einheimsen. Tja, die Note „mittel" haben wir diesmal so oft vergeben – warum sollte da gerade das Schlußlicht eine Ausnahme machen? (ml)

Titel	Bewertung	Anzahl der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Double-Double Bill	Super	4	109,– DM	Cinemaware	Mixtur
Grandstand	Mittel	4	99,– DM	Domark	Sport
Highlights II	Mittel	4	69,– DM	Rainbow Arts	Mixtur
Magnetic Scrolls Collection	Super	3	99,– DM	Magnetic Scrolls	Adventure
Magnum	Mittel	5	99,– DM	UBI Soft	Mixtur
Phantasie Bonus Edition	Mittel	3	99,– DM	Wizardware	Rollenspiel
Premier Collection	Mittel	4	89,– DM	System 3	Mixtur
Rainbow Collection	Super	3	69,– DM	Ocean	Arcade
Test Drive II Collection	Super	5	94,– DM	Accolade	Simulation
Virtual Reality Volume 1	Super	5	99,– DM	Elite	Mixtur
Virtual Reality Volume 2	Mittel	5	99,– DM	Elite	Mixtur
Virtual Worlds	Super	4	99,– DM	Domark	Adventure
Winning 5	Mittel	5	99,– DM	UBI Soft	Mixtur



Langzahn ohne Biß: Night Hunter



Nur auf der Compilation zu haben: Castle Master II

Compilations: Viel Soft für wenig Geld !

Kino & Amiga

Guter Film = schlechtes Spiel – warum erweist sich diese Formel eigentlich gar so oft als richtig? Warum meint die Softwareindustrie, geradezu zwanghaft jeden halbwegs erfolgreichen Streifen umsetzen zu müssen? Fragen, die Cineasten vor dem Monitor zur Verzweiflung treiben können ...



Wenn man sich Filmadaptionen wie die „Back to the Future" Serie oder die beiden „Gremlins" Teile so ansieht, braucht man die Vorlagen gar nicht zu kennen, um ins Grübeln zu geraten: Sapperlot, diese auf Zelluloid gebannten Wunder der Tricktechnik wären ohne die Hilfe des Computers doch gar nicht zu machen gewesen – warum müssen ihre Digi-Versionen dann ein derart trauriges Bild abgeben? Oh, schreiende Ungerechtigkeit! Ohne Computer hätte der „Krieg der Sterne" überhaupt nie stattgefunden (nur durch die voll computergesteuerten Motion-Control-Kameras flitzen die Raumschiffe so dynamisch über die Leinwand) und „Roger Rabbit" säße heute noch bei seinen Zeichentrick-Kollegen in Toon Town (auch das Zusammenfügen von echten Bildern mit Zeichentrickfiguren ist ohne Computer nicht annähernd in dieser Perfektion realisierbar). Wenn der Computer beim Film also so prächtig funktioniert, warum funktionieren dann die meisten Filme am Computer nicht halb so gut?

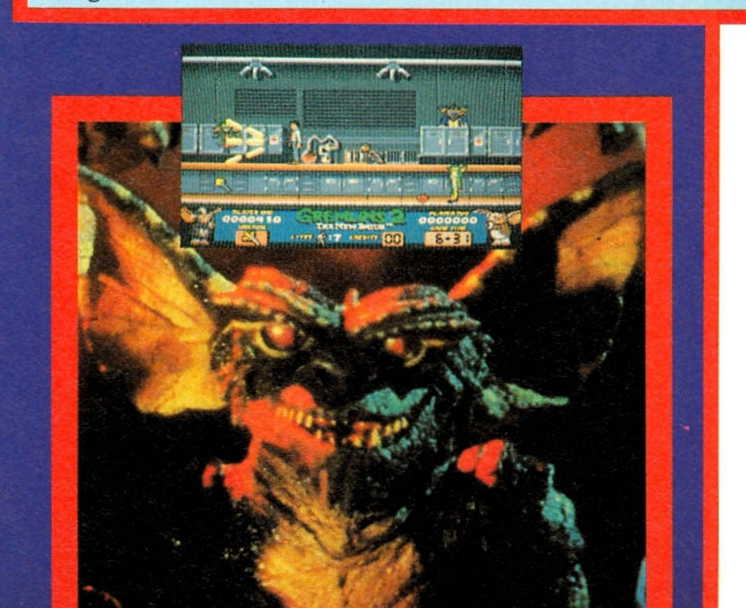
An den unterschiedlichen Medien allein kann es nicht liegen – Kino und Computer sind sich, zumindest was Games betrifft, von der Dynamik her nicht unähnlich. Die Hersteller allerdings schon: Wo heutzutage jeder Hollywood-Produzent mit Millionen nur so um sich wirft, muß ein durchschnittliches Softwarehaus mit Pfennigen rechnen. Wer sich also an die Popularität einer großen Kino-Produktion anhängen will (und welche Softwarecompany will das nicht?), der wird für die Rechte an Titel, Logo, Cover, Schauspielernamen und Story erstmal kräftig zur Kasse gebeten. Und wir reden hier von fünfstelligen Summen! Immerhin hat das den Vorteil, daß der Name des Spiels vom Start weg in aller Munde ist; es hat aber auch den Nachteil, daß für die eigentliche Entwicklung und Produktion oft nicht mehr allzu viel Kohle übrig bleibt. Und genauso sehen die Endprodukte am Amiga dann ja meist auch aus ...

Natürlich ist nicht *jede* Filmumsetzung automatisch ein mieses Spiel, man denke nur an jenes Game, dem wir den Kino-Boom überhaupt erst zu verdanken haben: „Ghostbusters". Als der Kultprogrammierer David Crane im Jahre 1984 den C 64 damit versorgte, ahnte er wohl kaum, daß sich das Spiel binnen kurzem zu einem der meistverkauften Computergames überhaupt entwickeln würde – und das, obwohl es für den Amiga nie umgesetzt wurde! Oder wie wäre es mit dem unbestritten genialen Lucasfilm-Adventure „Indiana Jones III"? Logisch, wenn der Produzent des Films gleichzeitig auch der Produzent des Games ist, steigen die Chancen auf ein gelungenes Bildschirmvergnügen natürlich gewaltig (wer muß sich schon selbst Rechte abkaufen?). Oder man mache es, wie einst Cinemaware: Die Spiele der amerikanischen Company waren unter anderem deswegen so gut, weil sie zwar Filme als Vorlagen hatten, nur halt keinen bestimmten. Auch das ist ein vielversprechender Weg, teure Lizenzabgaben einsparen zu können.

Doch da mag man jammern, bis einem der Mund fusselig wird, da mag man Artikel wie diesen schreiben, bis einem die Finger abfaulen: Es wird wohl auch in Zukunft Firmen geben, die ihr Heil lieber in einem zugkräftigen Namen als in der Qualität ihres Produktes suchen. Das gilt übrigens in ganz ähnlicher Form auch für „namhafte" Arcade-Umsetzungen. Mit Flops wie „Dick Tracy" oder „S.T.U.N. Runner" werden wir also wohl oder übel auch weiterhin leben müssen, uns bleibt aber die Hoffnung auf aufwendige CDTV-Produktionen. So richtig tolle, mit Drehbuch, Storyboard und digitalisierten Schauspielern – wie im Kino halt ... (M. Semino/ml)

10 Pflichttermine für Freaks

Terminator 2
Total Recall
Star Wars
Roger Rabbit
The Abyss
Tron
Ghostbusters
Max Headroom
2001 – Odyssee im Weltraum
War Games



Das irre Fußballmanager-Postspiel:

KICKER-CUP

Unvergeßliche Szenen im Kaarster Egon-Stollenhauer-Stadion: FC Joker siegt auswärts gegen Raschmehr mit 3:2! Knapp, aber doch...

Diesmal eröffnete Brigitta in der 6. Minute den Tanz und ließ das Leder durchs Ballett der Gegner zwischen die Maschen hüpfen. Das war's dann erstmal. Nach der Pause wurden wir nur durch unsere formidable Allround-Abwehr gerettet, die nebenbei halt auch die Tore schießen mußte – eins von Bröselmair und eins von Nettelbeck. Leider konnten zwei Rucki-Zucki-Treffer von Raschmehr dabei nicht verhindert werden. Erwähnung verdient noch die Gelbe Karte für Max, der unbedingt mit Joystick aufs Feld wollte – sein Kommentar: „Wie soll man auch ohne Stick den Ball treffen, hä?" Was hat sich bei den wichtigen Entscheidungen getan? Nicht viel: Der Einsatz steht nach wie vor bei 75%, Eintrittspreise waren ja uninteressant, und die Fragen 3 – 7 wurden traditionsgemäß verneint. Das Konto zeigt im Moment 214.000 Mäuse; alles in allem keine schlechten Voraussetzungen für das kommende Heimspiel gegen Bummico. Zwar hat der Verein gerade die starken Battle Kumpans deklassiert, aber mit Eurer Hilfe wird's schon klappen. Schreibt uns einfach eine Postkarte, auf der folgende Fragen beantwortet sind:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Positionen?

Hierbei hilft Dir die Mannschaftsaufstellung sowie das Spielfeld, das wir in 30 Quadrate unterteilt haben. Pro Kästchen bitte nur ein Spieler!

3) Möchtest Du Spieler vom Transfermarkt kaufen? Wenn ja, welche(n)?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

Einen ungefähren Marktwert findest Du in der Mannschaftsaufstellung.

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein? (zur Zeit 10,– DM)?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen? Wenn ja, wieviel?

500.000 Märker wären das Maximum, aber im Prinzip geht's unserem Club finanziell ja eh nicht schlecht.

Alles klaro? Dann ab mit Euren Vorschlägen an unsere mittlerweile schon legendäre Adresse:

Joker Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Wir werten die Papierberge dann aus, teilen unserem Fußballmanager die Ergebnisse mit und – erzählen Euch im nächsten Heft, was dabei herausgekommen ist. Für ein paar von Euch springt auf jeden Fall etwas heraus, denn wir verlosen unter allen Einsendern wiedermal Haus und Hof, genauer gesagt:

1 x Sim City/Populous-Doppelpack
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	8:0	12:2
2) Opafun	6:2	11:3
3) Un. Hofftschwer	6:2	8:4
4) *FC JOKER*	6:2	10:7
5) Might & Matschig	6:2	7:5
6) Indianerbones	6:2	11:10
7) Hammerfoot	5:3	11:4
8) Blue Beiß	5:3	9:6
9) Battle Kumpans	4:4	9:7
10) Bodo Tiltners	4:4	9:7
11) Bummico	4:4	8:8
12) Raschmehr	4:4	9:10
13) Playpower	4:4	6:7
14) Berlin East / West	3:5	4:8
15) Austerwitz	2:6	7:10
16) Wurm. Wolfschreck	2:6	6:11
17) Dragonfight	2:6	3:10
18) AMS	2:6	3:12
19) Hardball Killers	1:7	6:12
20) Langohrer SK	0:8	5:11

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Bläßler	Mit	19	200.500 DM
Ponikwar	Mit	20	260.000 DM
Feinbein	Tor	53	643.500 DM

Das Spielfeld

Gegner

1	2	Tor 3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1	Brork	Tor	28	23	180.000
2	Wunderlich	Tor	--	17	150.000
3	Bröselmair	Abw	23	30	320.000
4	Joker	Abw	17	22	190.000
5	Nettelbeck	Abw	18	28	220.000
6	Freckmann	Abw	24	13	60.000
7	Regnet	Mit	15	21	220.000
8	Celal	Mit	12	20	190.000
9	Magenauer	Mit	11	25	250.000
10	M. Labiner	Mit	14	35	290.000
11	Dzierzynski	Ang	8	32	140.000
12	Stein	Ang	--	13	100.000
13	B. Labiner	Ang	3	30	230.000

Paarungen: 5. Spieltag

FC JOKER	—	Bummico
Bodo Tiltners	—	AMS
Maniac Menschen	—	Battle Kumpans
Hammerfoot	—	Austerwitz
Indianerbones	—	Berlin East/West
Un. Hofftschwer	—	Dragonfight
Opafun	—	Playpower
Blue Beiß	—	Raschmehr
Wurm. Wolfschreck	—	Langohrer SK
Might & Matschig	—	Hardball Killers

Ergebnisse: 4. Spieltag

Raschmehr	—	FC Joker	2:3
Dragonfight	—	Opafun	1:1
Langohrer SK	—	Might & Matschig	0:1
Austerwitz	—	Blue Beiß	2:0
Berlin East / West	—	Un. Hofftschwer	0:0
AMS	—	Indianerbones	3:1
Hardball Killers	—	Bodo Tiltners	0:2
Wurm. Wolfschreck	—	Maniac Menschen	0:3
Bummico	—	Battle Kumpans	3:1
Playpower	—	Hammerfoot	2:1

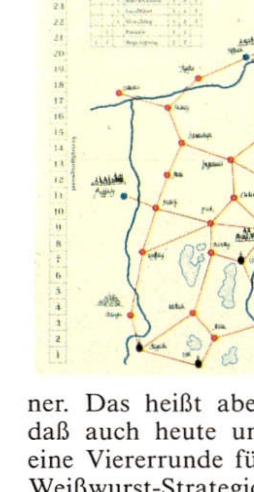

AMIGO!
DAS BESONDERE DISK-MAGAZIN



STROMAUSFALL

Was verbindet bayerische Bauernschädel mit futuristischen Raumpiloten? Auf den ersten Blick nix, auf den zweiten die Neigung zu zünftigen Prügeleien und auf den dritten unser heutiger Stromausfall. Na, das ist doch schon 'ne ganze Menge!





Lieber bairisch sterben

Zwecks der historischen Ordnung beginnen wir mit der „bayerischen Schlachtplatte" von 1705. In diesem ereignisreichen Jahr erhoben sich die Bauern im tiefen Süden gegen ihre adelige Herrschaft aus dem hohen Norden – und zwar wegen der ebenfalls ziemlich hohen Steuern. Vier Parteien mischten damals mit: die Kaiserlichen, der Kurfürst, die Mönche und natürlich die aufmüpfigen Landmänner. Das heißt aber nicht, daß auch heute unbedingt eine Viererrunde für dieses Weißwurst-Strategical erforderlich wäre, erlaubt ist vielmehr die Teilnahme von drei bis fünf weiß-blauen Lokalpatrioten. Möglich wird dies durch einen regeltechnischen Kniff: Zu Beginn *jeder* Runde wird nach einem recht komplizierten Verfahren ermittelt, welcher Spieler welche Gruppierung übernimmt. Dabei kann es durchaus vorkommen, daß einer leer ausgeht, während ein anderer dafür mehrere Armeen zugesprochen bekommt. Daher besteht das Spielziel auch keineswegs darin, eine bestimmte Partei zum Sieg zu führen, stattdessen gilt es, bei der



Schlußabrechnung einen möglichst hohen Punktestand vorweisen zu können. Gut, gell? Am Rande: Dies alles steht zwar in der Anleitung, aber bis man die kapiert hat, ist schon der halbe Krieg vorbei!
Wie auch immer, hat man das Grundprinzip erstmal intus, ist die Sache gar nicht mehr so furchtbar schwierig. Vor den Streithanseln liegt eine Landkarte mit den Eckpunkten Augsburg, Regensburg, Passau und Tegernsee. Diese Städte sind untereinander und mit den vielen Ortschaften dazwischen durch ein Netzwerk von Strichen verbunden, an denen die Armeen entlang bewegt werden. Als erstes begeben sich die vier Gruppierungen in die vorgeschriebene Grundstellung, dann nehmen auch schon die (bis zu 20) Spielrunden ihren Lauf: Es müssen jeweils 15 verschiedene Teilschritte (z.B. Festlegung der Führung, Rekrutierung und Bewegung der Einheiten, die obligaten Kämpfe, etc.) nacheinander erledigt werden. Am Ende jeder Runde werden für den Besitz der großen Städte die begehrten Siegpunkte verteilt, damit's aber überhaupt erst soweit kommt, sollten zuvor in den übrigen besetzten Ortschaften Steuern eingetrieben werden. Wie sonst könnte ein bajuwarischer Feldherr seine Verbände finanzieren und ausrüsten? Ein Kapitel für sich ist das nicht ganz unkomplizierte Kampfsystem, bei dem der halbe Packungsinhalt (tausenderlei Aktionskarten und Würfel) zum Einsatz kommt. Zum Glück sind die vielen Details für das Verständnis des Spielprinzips nicht so wichtig, wir können es also bei dieser Erwähnung belassen.
Das Spielmaterial macht alles in allem einen verhältnismäßig ordentlichen Eindruck, und vom Gameplay her gehört die Bauern-Keilerei eindeutig zu den komplexeren im Lande. Wer hier mitraufen will, sollte schon ein wenig Erfahrung mit Konfliktsimulationen haben – ersatzweise wäre auch an einen vorherigen Oktoberfest-Besuch zu denken...



Astrotech

Zurück in die Zukunft: Dieses Schwesterspiel von „Battletech" kann sowohl als eigenständiges Game, wie auch als Erweiterungsset für das berühmte Kampfroboter-Gemetzel verwendet werden. Wie gewohnt bilden die Teilnehmer erstmal zwei gegnerische Teams, die sich hier nach Lust und Laune mit raumtauglichen Jagdmaschinen und Landungsschiffen ausrüsten dürfen. Das Space-Gerangel findet dann auf einem riesigen Wabenmuster-Plan aus schlichtem Papier statt. Darauf zu sehen ist (neben viel kosmischer Schwärze) eine Welt samt Mond und die jeweiligen Gravitationsfelder. Die verschiedenen Einheiten werden auf diesem „Spielbrett" durch kleine Chips mit aufgedruckten Raumschiffen dargestellt; außerdem existiert für jedes Gefährt ein eigener Statusbogen, auf dem die wichtigsten Eigenschaften (Beschleunigungswerte, Bewaffnung) vermerkt sind. Hier werden auch alle eintretenden Beschädigungen fein säuberlich festgehalten. Die beliebig vielen Spielrunden bestehen nun aus je sechs Phasen – die Bewegung der Schiffe findet hier ebenso ihren Platz wie der eigentliche Kampf oder die Ableitung eventuell entstandener Überschußwärme (es sind wortwörtlich heiße Gefechte angesagt...!). Enden tut das Spiel mit der völligen Vernichtung einer Partei, es ist aber ebensogut möglich, spezielle Siegbedingungen auszuhandeln. All das und noch viel mehr findet man im deutschen Handbuch und den darin enthaltenen Tabellen bis ins kleinste Detail erläutert. Die Formulierung der Regeln ist zwar nicht ganz so eingängig wie im Basis-Set, aber dank der vielen Beispiele bleibt dennoch kaum eine Frage ungeklärt. Für Experten hält das Büchlein darüber hinaus verschärfte Zusatzregeln bereit. Und der Spielspaß? Vom anfänglichen Ärger über das lächerliche Wegwerf-Brett mal abgesehen, verhält es sich hier wie bei den meisten „Cosims": Mit der Zahl der Teilnehmer steigt auch die Stimmung!
So das war's denn wohl. Quatsch, es fehlen ja noch die richtigen Antworten unserer Testexemplar-Verlosung vom letzten Mal: „Affe" und „Tolkien". Diesmal wollen wir wissen, welcher geheimnisvolle „Äquator" Bayern vom Rest der Republik trennt, bzw. ob sich ein Raumpilot eher in Astronomie oder in Astrologie auskennen sollte. Wer also eins der Rezensionsexemplare gewinnen will, schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an die untenstehende Adresse. Fehlt noch was? Achja, viel Glück! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Lieber bairisch sterben	Astrotech
Spielmaterial: 75%	**Spielmaterial:** 41%
Spielregeln: 51%	**Spielregeln:** 79%
Spielreiz: 79%	**Spielreiz:** 82%
Besonderes: Vor dem ersten Spielen muß das Material durch Aufkleben bunter Markierungen einsatzfähig gemacht werden.	**Besonderes:** Rein theoretisch können bis zu 170 Piloten teilnehmen!
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene	**Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,– DM	**Preis:** ca. 49,– DM
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 089/5 23 46 66	**Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 089/5 23 46 66

COIN OP

Wo liegt die Würze? Richtig, in der Kürze. Und was könnte würziger sein als ein horizontal scrollendes Actiongame? Na, drei horizontal scrollende Actiongames! Und die ausnahmsweise auf nur einer Seite – genug gekürzt, äh, -würzt?



Vendetta

Wo wir gerade so schön beim Würzen sind, wollen wir auch gleich mit dem schmackhaftesten unserer heutigen Testkandidaten anfangen: Konamis neues Prügelspiel ist ein Hochgenuß für jeden echten Bildschirm-Rowdy! Die Vorgeschichte um eine entführte Freundin ist zwar ebenso schnarchig wie die 08/15-Musi oder die Uuahhh-FX, aber die Grafik ist vom Allerfeinsten. Selten hat ein Held (im Zwei-Spieler-Modus sind's natürlich Helden) so originelle Bewegungen im Repertoire gehabt wie hier – ob man nun die vielfältigen (und großen) Gegner mit der Keule an die Wand klatscht oder selbst einen saftigen Tritt zwischen die Beine kassiert, hier macht das Prügeln noch Spaß. Dazu können etliche Teile des Hintergrunds in die Schlägerei einbezogen werden (Kisten, Tonnen, Flaschen, etc.), und die Steuerung geht auch voll in Ordnung. Wer Games wie „Double Dragon II" mag, wird begeistert sein!

Karate Blazers

Praktisch nochmal dasselbe wie Vendetta, nur erstens von Video Systems und zweitens um 148 Klassen schlechter. Auch hier hat man zu Beginn die Wahl zwischen vier verschiedenen Kämpfern, auch hier ist die Sounduntermalung nix Besonderes, und auch hier wird von links nach rechts gekloppt. Allerdings sind sowohl die Schlagvarianten als auch die Gegner reichlich einfallslos ausgefallen – daß es ein Zeitlimit für jede Stage gibt, macht die Sache auch nicht viel spannender. Man bekommt es immer gleich mit ganzen Horden von Feinden gleichzeitig zu tun, weshalb das Game schon bald in ein hektisches, vollkommen unübersichtliches Gewusel ausartet. Fazit: Schlag auf Schlag ein Schlag – ins Wasser...





Thunder Cross II

Kehren wir daher reumütig zu Konami zurück und sehen uns mal diese Horizontal-Ballerei im Weltraum etwas genauer an. Auf den ersten Blick macht das Spiel nicht allzuviel her: Die Musik ist schon wieder recht unauffällig, die FX sind gewöhnlich, die Backgrounds auch, und die Gegner scheinen rechte Winzlinge zu sein. Beim zweiten Blick kommt dann schon eher Freude auf, denn Thunder Cross II spielt sich nicht übel – die Steuerung reagiert sehr prompt, und sobald genügend Kapseln aufgesammelt sind, hat das eigene Schiff (übrigens ebenfalls winzig) eine durchaus brauchbare Bewaffnung. Wenn die ersten „Zwischengegner" herandüsen, gibt's einen netten Effekt: Die Techno-Monster sind anfänglich relativ klein und blasen sich dann zu voller Größe auf! Gleiches gilt für die Schlußviecher, die während des Kampfes sogar mehrmals die Gestalt ändern (à la „Transformers"). Auf den dritten Blick bleibt somit eine solide Ballerorgie – für zwei, drei Durchgänge recht unterhaltsam, dann wird's fad.

So, in der nächsten Ausgabe pfeifen wir wieder auf Kürze samt Würze und bringen zwei volle Seiten Arcade-Action. Wie alles übrige im Heft in Geburtstags-Qualität, versteht sich ... (ml)

Von manchen Dingen kann man einfach nicht genug bekommen, zum Beispiel Geld. Für unsere topexklusiven Joker-Artikel darf man sich von der Kohle aber bedenkenlos trennen: Die Teile gibt's nämlich nur bei uns und daher nirgendwo günstiger! Außerdem: Auch wir können von manchen Dingen einfach nicht genug bekommen – zum Beispiel Geld . . .

JOKER



Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90



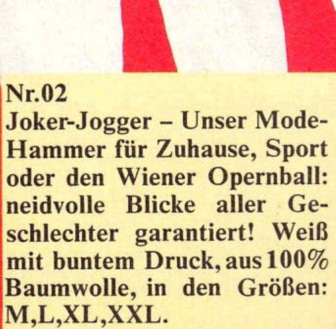
Nr.03
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den auf Seite 47 abgebildeten gibt es noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange?
Für's Übliche: DM 6,50 pro Amiga Joker, und schlappe DM 6,– für das Sonderheft „Poster & Lösungen".



Nr.04
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren . . .
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–

Nr.05
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop . . . äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Sticker)





Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL.
Schon für modische DM 49,–

SHOP



Geld hab ich mehr als genug – die Lappen sind nur ein schwacher Ersatz für all die genialen Sächelchen aus Eurem Shop! Wenn Ihr also mit schnödem Mammon glücklich werdet, bitte, aber mein zukünftiges Wohlergehen hängt einzig und allein davon ab, daß ich meinen Bestell-Rausch ausleben darf. Deshalb sagt mir endlich, wie's geht!!!

Nur die Ruhe: Einfach eine Postkarte ins zitternde Händchen nehmen, Nummer UND Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel draufschreiben und die Zahlungsweise angeben (entweder Nachnahme oder Vorauskasse, letzteres wäre ein beigelegter Scheck bzw. Bargeld). Das Ganze geht an:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

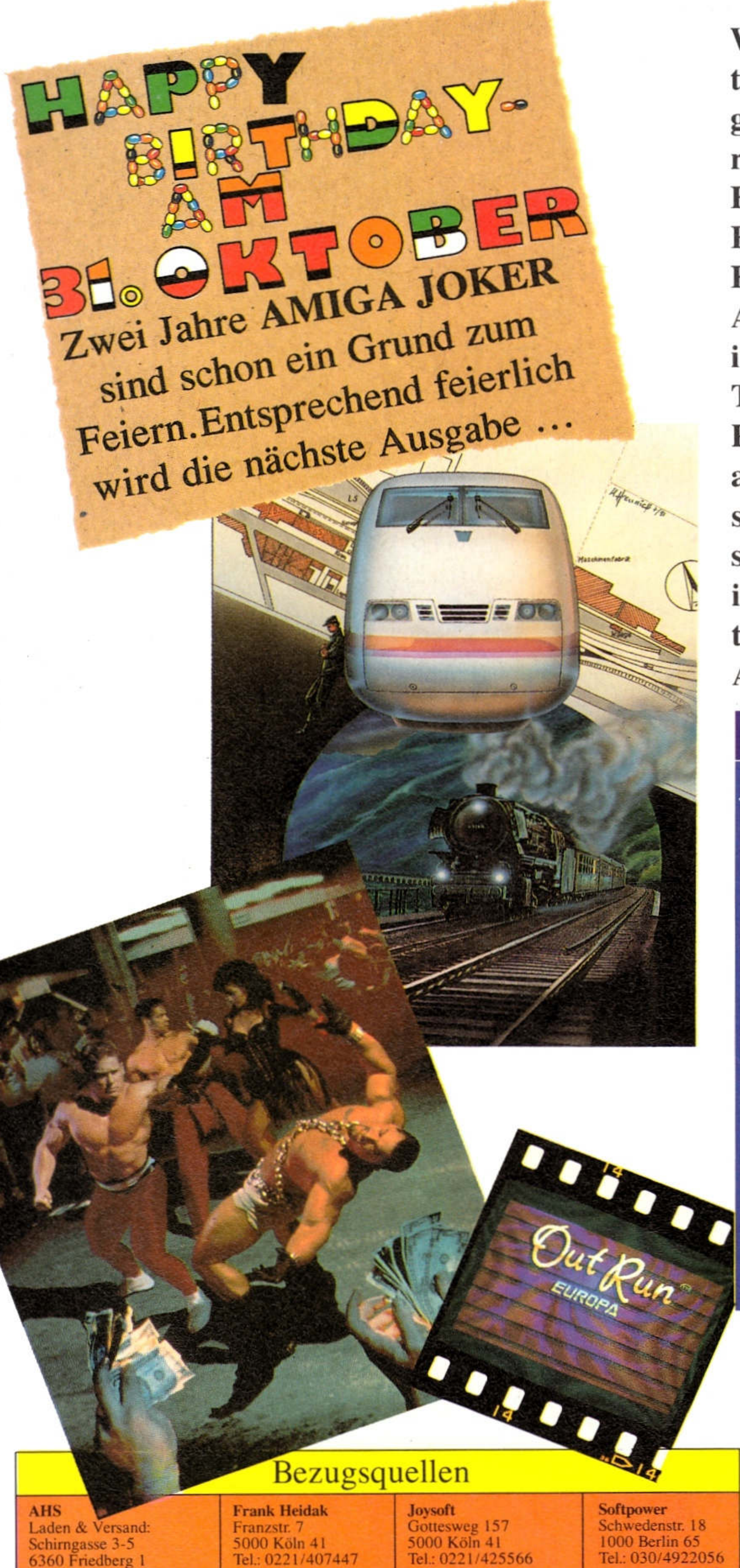
GAAANZ WICHTIG: Bei Vorauskasse müßt Ihr DM 4,– für's Porto dazurechnen! Nachnahmebestellungen haben den Vorteil, daß man einfach alles beim Postboten bezahlt, sind aber nur im Inland möglich. Kleiner Trost: Was, wie und von wo Ihr auch bestellt – die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei.

Nr.06
Werbeschilder – Da die nostalgischen Blechschilder bei Euch so gut angekommen sind, haben wir uns umgeschaut und ganz NEUE MOTIVE aufgetan! Und zwar „Opel", „Schultheiss Bock", „Casino de Paris" und „Sunlight".
Für lächerliche DM 24,– je Schild

Nr.08
Kaugummiautomat – Die unabdingbare Apparatur für Leckermäuler gibt es jetzt mit aufgepepptem Design und wahlweise in den Farben schwarz oder weiß. Und das Beste: Neuer Look, aber alter Preis!
Für standhafte DM 19,–
(Ohne Füllung)

Nr.09
Mini-Basketball – Ein kleines Tischfußball hatten wir schon, ein Billard auch. Aber dieses tolle Basketball-Spiel, wo ein Kunststoffbällchen mittels Tasten in den Korb bugsiert werden muß, ist mindestens so originell wie unterhaltsam!
Für treffsichere DM 33,–

Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–



Was haben wir uns alles für die Geburtstagsnummer einfallen lassen? Also erstmal gibt's natürlich mehr Seiten, ist doch Ehrensache. Außerdem verpassen wir dem Heft ein komplettes Facelifting – freut Euch auf den JOKER im neuen Look!!!
Ein paar Sachen bleiben aber ganz beim Alten: Unsere Previews sind exklusiv wie immer, die Tests aktuell wie eh und je, die Tips & Lösungen gewohnt hilfreich, und die Preisausschreiben, Stories und Specials so ausgeflippt, wie Ihr das von uns gewohnt seid. Und auch diesen Spruch kennt Ihr schon: Wer nicht am 31. Oktober am Kiosk ist, der bestellt noch heute sein Abo mit der tollen Tüftel-Zugabe – oder er kann seinen Amiga gleich verschrotten ...

Geburtstagsüberraschungen ...

..soll man ja eigentlich nicht verraten. Aber ein paar kleine Appetitanreger können wir uns nicht verkneifen:
Wie wäre es mit U.S. Golds neuester Arcade-Raserei für Ferraristen – **Out Run Europe** ist im Anrollen!
Oder wollt Ihr lieber wissen, wie ein Blech-Bulle in Vektorgrafik aussieht? Ocean hat **Robocop 3** bei den Retaliator-Machern aufpolieren lassen!
Dank Sierra steht Euch ein märchenhaftes Abenteuer bevor: **King's Quest V** gibt's jetzt auch für den Amiga!
Wer mehr auf knallharte Kämpfe steht, wird von Domark bedient: **Pit Fighter** soll der Automaten-Vorlage nicht nachstehen!
Und Software 2000 kümmert sich um die Eisenbahner – **Train It** ist eine Simulation, wie Ihr sie bestimmt noch nicht gesehen habt!
War das alles? Wo denkt Ihr hin?! Auf Euch warten noch brandaktuelle Tests zu den neuesten **CDTV-Games**, sämtliche News von der Londoner **European Trade Show**, ein großer, großer **Joystick-Test** (na, endlich!) und ein informatives Special über **Kopierprogramme**.
Also feiert mit uns Geburtstag, denn Ihr wißt ja: mehr Seiten, mehr Spaß, mehr Joker!

Bezugsquellen

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstr. 24
Postfach 1113
4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Decom
Pestalozziweg 40
5064 Rösrath
Tel.: 02205/6624

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

Funny-Software
Grazerstr. 34
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/8568534

Galaxy
Plinganserstr. 26
8000 München 70
Tel.: 089/7605151

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/425566

Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Richartz
Postfach 1308
4054 Nettetal 1
Tel.: 02153/3736

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Softpower
Schwedenstr. 18
1000 Berlin 65
Tel.: 030/4922056

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

Ein neues Rollenspielzeitalter hat begonnen...



Können Sie sich ein Rollenspiel vorstellen, das neben unglaublicher Komplexität ein realistisches Eigenleben aller Charaktere, 4 unabhängige Parties bis zu je 7 Personen, interaktive und variierende Story,sowie 3-D Grafik bietet - und das alles auch noch komplett in deutsch ?
Wir konnten es bisher auch nicht.

- 9 Dungeons bis zu 7 Leveln,4 Städte mit dynamischem,realistischem Eigenleben
- Über 200 Inseln,die mit dem Schiff erreichbar sind
- 32 Charakterklassen,11 Rassen,über 200 Zaubersprüche und -tränke
- Hunderte NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere);alle mit Eigenleben und künstlicher Intelligenz
- Tag+Nacht-Wechsel und Wettereinflüsse wirken sich auf das Spielgeschehen aus
- Vollanimierte Charakterbilder,die sich dem Alter, Geschlecht und Zustand anpassen

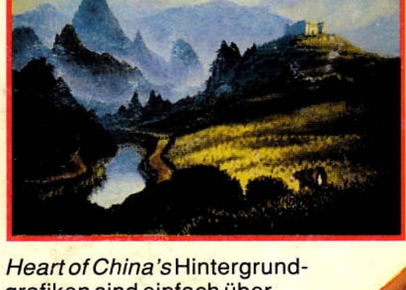
Vertrieb: Rushware GmbH,Bruchweg 128-132,4044 Kaarst 2 - **Österreich:** Darius und Karasoft
Schweiz: Thali AG. Produktvorstellungen und -informationen jetzt auch unter BTX Nr. *63636

A CRASH-LANDING, GLOBE-SPANNING ADVENTURE.



Von den Autoren von Red Baron und Stellar 7.

ATEMBERAUBENDE GRAFIKEN …



Heart of China's Hintergrundgrafiken sind einfach überwältigend in ihrer realistischen Darstellung der zwanziger Jahre. Sie sind Teil derer, die an historischen Orten des revolutionären China die Handlung bestimmen. Die verschiedenen Charaktere wurden von echten Schauspielern kopiert und anschließend für das Programm digitalisiert. Das Resultat sind überwältigend realitätsgetreue Grafiken im Spiel.





Der kleinste Dialog mit Personen im Spiel wird registriert und kann für Sie im Fortgang des Spieles äußerst wichtig werden.
Die *Heart of China*-Charaktere haben ein außergewöhnliches Erinnerungsvermögen und vergessen nichts.

ABENTEUER, INTRIGEN, LIEBESGESCHICHTEN …



Sie werden in die Welt von Lucky Jake Masters, Zhao Chi und Kate Lomax katapultiert und erleben mit ihnen Abenteuer, die den Erdball umspannen, von Hongkong bis nach Paris.





Heart of China ist verfügbar für MS-DOS-Computer mit 640K. Unterstützt VGA, EGA, Tandy 16-Farben, Monochrome, MCGA und CGA Grafikadapter und Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib und SoundBlaster Musikkarten.
Verfügbar in 16-Farb- und 256-Farbversionen.

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach | *IHR SOFTWARE PARTNER* | **Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto**